REVISTA AÑO 5/ N° 17-ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2025

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

17

SUMARIO

En portada:
Cápitan Guayana.
Ilustración de David Madrid.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 5 NÚMERO 17.
Enero-Febrero-Marzo de 2025.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

Una academia para la expresión y la libertad: Omar Cruz Estudio, por Sarah Espinoza.....07

Cómic de autor: Brincos Altos, de Guada.....09

Una mirada al arte del cómic, por Elina Pérez Urbaneja.....10

Cómic de autor: Una niña buenamoza, de Kary Carmona.....11

Presentando un libro de arte Artbook, por Osman Acasio.....13

Lista de programas que uso para crear arte e ilustraciones, de Glen Fernández.....14

Cómic de autor: Por amor al arte.. Escena 1, de Edixon Rodríguez.....16

Prometeo en su segunda edición, por Osman Acasio.....17

Cómic de Autor: La Cuaima, de Javier Diaz.....18

Usar personajes famosos en dominio público dentro de nuestras obras, por Wilfredo Pérez.....20

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kápitan Rudolph Mendt, de Mario Villegas.....22

El hombre licuadora, por Jhosmar Loaiza.....27

Cómic de autor: Perdido, encontrado; de Alejandro Bassi.....28

Capitán Venezuela ¿Quien es este personaje venezolano de los cómics?, por Duartegraf.....31

Cómic de autor: Silverman El enmascarado plateado, de Agustín Carrillo.....32

Los cómics y las historietas en Venezuela, por Agustín Carrillo 35

Cómic de autor: Los viajes de Alicia. Entropía Cuántica, de Osman Acasio.....37

Biografía de un Superhéroe Nacional: El Capitán Guayana, por Osman Acasio.....40

Fanart Book. Muéstrame lo que tienes: Capitán Guayana.....41

Jugando un rato con Krita AI Diffusion..46

Cómic de Autor: Altanera. Contragolpe. Episodio 2, de Acasio.....51

Primer motion manga de Venezuela, por Osman Acasio.....56

Cómic de Autor: Tarantula y el Señor Muerte, de Alexis Ziritt.....57

Análisis del arte robótico: Caribe cósmico / Nuevo lienzo auxiliado con robots, por Enrique Acasio.....60

Comic de autor: Insecto Nocturno. Loteria y Dragones, de Henry Tobia/José Nieto.....65

Galería Animada..... 71

Galeria Hallaco.....72

Galería Hallaco Portadas.....75

Galería Fanart.....77

Galería IGC.....79

Galería Paleoarte.....81

Galería Arte urbano.....82

17

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 5 NÚMERO 17.
Enero-Febrero-Marzo de 2025.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Mario Villegas

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista favorita dedicada a la ilustración, el cómics, las historietas, el arte pictórico y plástico en general, llega a sus manos como producto de un esfuerzo mancomunado de personas ligadas al fascinante mundo del arte. El contenido mostrado en sus páginas consiste del aporte de sus colaboradores, tanto de la recopilación de ensayos y artículos de autores venezolanos, como el uso del recurso de la transcripción de videos y podcast publicados en la web, para en su amalgama, entregar un sazonado y variado contenido. La revista ¡Hallaco!, cuyo nombre se basa en honor al ilustre historietista Julio López, un ferviente entusiasta por las ilustraciones, la creación y la consolidación de historietas en Venezuela y la defensa de esta apasionante profesión, es de publicación trimestral, y la que tiene en manos, es la primera del año. El propósito fundacional del magazine ¡Hallaco! es ahondar en la cultura cómic nacional, ser una plataforma de formación y encuentro de autores. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Para esta entrega en particular se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, se le da continuación a los cómics serializados que quedaron pendientes de la entrega pasada. por si fuera poco, la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

UN NUEVO CÓMIC DEL CAPITÁN VENEZUELA

El historietista cabimense Edwin Arrieta anuncia en sus redes sociales, el estar trabajando en el guión para un nuevo arco argumental de su cómic Capitán Venezuela. El padre creador de Draftman postea en su cuenta de facebook a principios del mes de enero: “Saludos a todos, ya estamos activos con la escritura de lo que será el cómic Capitán Venezuela”

UN NUEVO MANGA DE ANGEL CUARDIÁN.

La ilustradora y mangaka Reenave VE, anuncia en su cuenta de facebook, su proposito de relanzar su historieta Angel Guardián en una nueva serie. Sobre este particular, la artista caraqueña postea en su cuenta social a mediados del mes de enero: “Ya que estoy trabajando en el relanzamiento de la serie, estoy trabajando en las hojas de referencia de personajes, incluyendo imágenes de cuerpo completo, paletas de colores y hojas de expresión”.

CITAS SABIAS.

"La vida es una historieta donde tú escribes el guión y dibujas tus sueños”.

Omar Cruz.
Historietista caraqueño. Creador de El Patriota y El Ranchito.

“El mensaje subyacente de los X-Men era ‘ama a tu prójimo’. Puede tener alas creciendo de su espalda o rayos saliendo de sus ojos, o puede ser de un color o raza diferente, pero sigue siendo tu hermano.”

Stan Lee.
Escritor y editor de cómics estadounidense, además de productor y actor ocasional de cine.

“Yo no estoy haciendo cómics para cambiar la vida a nadie. Esto es entretenimiento nada más”.

Alexis Ziritt.
Historietista caraqueño creador del cómic Space Rider.

“Un poco de ingenuidad es necesaria al comenzar un proyecto. Si yo hubiera sabido lo difícil que sería, no habría empezado. Pero al no entender los desafíos, me lancé y aprendí sobre la marcha".

Gints Zilbalodis.
Director letonés de la película animada Flow.

FLASH NOTICIOSO

LOS MÁS DESCARGADOS DE PANACOMIC 2024.

Los cómics más descargados del portal panacómic.com en 2024 resultaron ser el manga Lucid Dream, de Miluch, un thriller psicológico y sobrenatural que destaca con la medalla de bronce. La medalla de plata se le acredita al cómic “Heroína”, de Kary Carmona. Historieta que trata un delicado tema social, una desgarradora historia concerniente con la drogadicción. Y el galardón de oro por cómic más descargado del portal resulta ser Saga del Sol, de Wilfredo Pérez - Wilustrador, un manga de fantasía épica.

Fuente: ideaestudio.com

HEROINA DE CALENDARIO.

El historietista falconiano Osman Acasio presenta un calendario basado en su personaje de cómic Altanera, en su cuenta social de facebook. Acasio postea el calendario en formato digital, en calidad de impresión formato A5, presto para su descarga libre a través de un enlace a una cuenta drive.

FLASH NOTICIOSO

128 AÑOS DE CINE VENEZOLANO.

La Fundación Cinemateca Nacional celebró el Día Nacional del Cine con un cine foro organizado para reflexionar y debatir acerca de los inicios del cine en Venezuela. El público asistente disfrutó de la proyección del Documental N° 32 de Isabella García, una obra que ahonda en la historiografía del cine en Venezuela y, posteriormente, fueron participes del conversatorio liderado por Marina Levy, Humberto Castillo y Vladimir Sosa Sarabia.

El evento contó con la presencia del nieto de Manuel Trujillo Durán, Ramón Trujillo, quien nutrió la conversación con anécdotas relacionadas con uno de los pioneros de la actividad cinematográfica en el país.

Nuestro cine tiene 128 años y hoy más que nunca nos sentimos orgullosos de nuestra labor.

Fuente: Fundación Cinemateca Nacional. Cuenta en facebook.

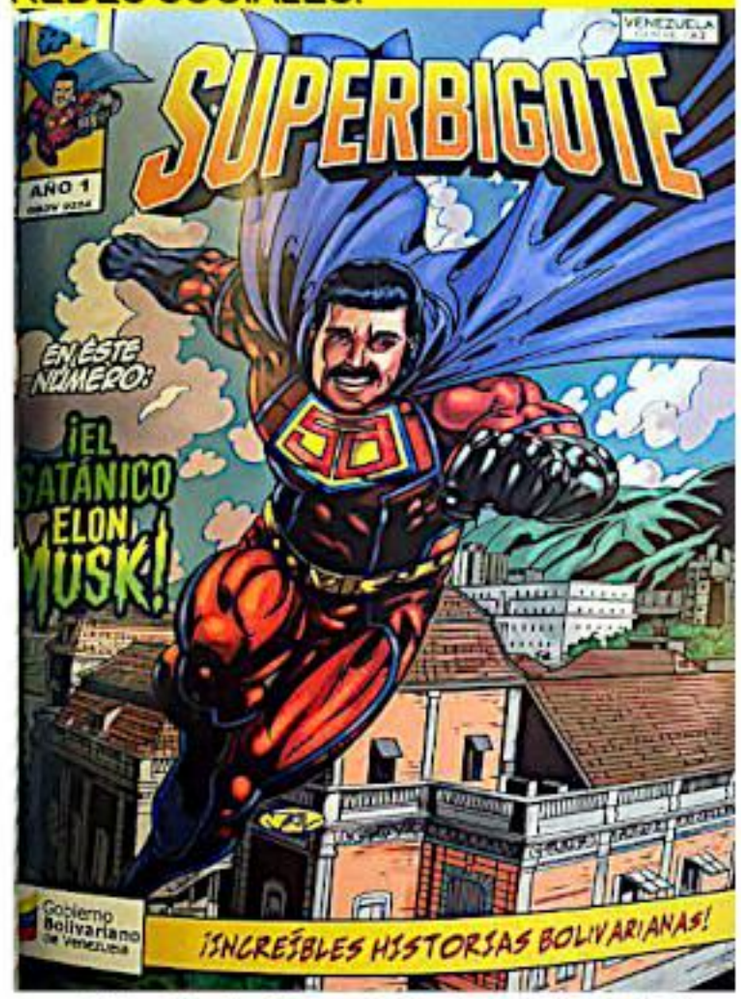
PANA CUMPLE 9 AÑOS.

Programa Amigos del Noveno Arte PANA cumplió su noveno aniversario, brindando en todo este tiempo de existencia, herramientas para incentivar la creatividad y el amor por la ilustración y los cómics en Venezuela. En vista de esta celebración, la organización, de la mano de su fundador, Rongny Sotillo, se encargaron de realizar el sábado primero de febrero, un encuentro de entusiastas del noveno arte, con la participación de niños y adultos en el Cinex del recreo, Caracas.

Desde las 10 de la mañana, los asistentes pudieron interactuar con el staff aprendiendo técnicas básicas para el diseño de personajes. El evento, cortesia de los aliados comerciales Cinex y Evenpro, fue propicio para proyectar un episodio animado de Kambur, creado por el estudio Wambo Lab. Así como los tres primeros capítulos doblados al español latino de la serie Dragon Ball Daima. Una manera creativa de celebrar los nueve años del programa PANA.

Desde esta tribuna, deseándole muchos exitos y muchos años más en su loable gestión.

CÓMIC NACIONAL RESUENA EN LAS REDES SOCIALES.



El cómic Superbigote. ¡El satánico Elon Musk! causa revuelo en las redes sociales, tras la difusión de variás páginas de su historieta en la web. Superbigote es una publicación estatal ilustrado por JAV que cuenta las aventuras de un héroe perteneciente a la clase obrera que lucha contra villanos injerencistas, alienados y fascistas de ultraderecha.

FLASH NOTICIOSO

NOTICIAS INTERNACIONALES.

POPEYE Y TIN TIN PASAN AL DOMINIO PÚBLICO.

En los últimos años hemos celebrado un elenco emocionante de personajes de dominio público: los Mickey Mouse y Winnie-the-Pooh originales, y las versiones finales de Sherlock Holmes de las historias de Arthur Conan Doyle. En 2025, los derechos de autor expiran sobre más aspectos de Mickey de sus encarnaciones de 1929, junto con las versiones iniciales de Popeye y Tintin. Al igual que con Pooh y Mickey, son las versiones originales de Popeye y Tintin las que son de dominio público. (Popeye, de E. C. Segar, en "Gobs of Work" de la tira cómica Thimble Theatre, y Tintin, de Georges Remi -Hergé, en "Les Aventures de Tintin" de la revista Le Petit Vingtième). Si bien Popeye 1.0 tenía capacidades sobrehumanas, no las obtuvo comiendo espinacas hasta 1931. Sin embargo, parece que los derechos de autor de esta tira cómica de 1931 no fueron renovados; si esto es cierto, la fuerza de Popeye impulsada por las espinacas ya es de dominio público.

El personaje Buck Rogers apareció por primera vez en 1929 y será de dominio público en 2025, pero técnicamente el héroe espacial futurista ya ha estado libre de derechos de autor durante décadas, a pesar de las afirmaciones de que todavía los tenía. Esto se debe a que el registro de derechos de autor de la tira cómica de Buck Rogers tampoco fue renovado, por lo que sus derechos de autor expiraron después de 28 años. La versión original del personaje fue presentada en una novela corta como "Anthony Rogers" en 1928; ese personaje también ha sido de dominio público durante mucho tiempo.

Fuente: Center for the study of the Public Domain.

CARICATURA LOCAL

Caricatura "Viajando con Pepa y Pepo", de Leonardo Isturiz. Publicado originalmente en la revista Rutas Turisticas de Paraguaná N°6.

IA ¡¿HERRAMIENTA O AMENAZA?!

La aclamada industria del manga en Japón se enfrenta a un dilema: ¿cómo utilizar la inteligencia artificial? Algunos artistas de cómics creen que esta tecnología facilitará mucho su laboriosa tarea, pero otros han presentado demandas por plagio, alegando que su trabajo ha sido copiado ilegalmente por la IA.

Mientras la agencia cultural del país intenta identificar contenido de manga pirateado en Internet (irónicamente, utilizando la IA), los artistas de manga del país se preguntan si la IA es una herramienta o una amenaza para su arte.

UNA ACADEMIA PARA LA EXPRESIÓN Y LA LIBERTAD: OMAR CRUZ ESTUDIO.

Por Sarah Espinoza.

El artista plástico, escultor y escritor nos adentra en el mundo del arte en la academia y galería permanente en el centro de Caracas

En el corazón de Caracas, hay un rincón donde niños, niñas, jóvenes y adultos pueden ver cómo la creatividad y el aprendizaje se abren paso a través de la punta de un lápiz en la academia de dibujo de Omar Cruz. El artista plástico, con cincuenta de trayectoria, ha logrado materializar su pasión por el dibujo y el arte al inaugurar su escuela de dibujo en Caracas, Venezuela, en marzo de 2024.

SU OBJETIVO ES FORMAR A UNA NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTAS.

Con el nombre de Omar Cruz Estudio, esta iniciativa nació de la necesidad de ofrecer un espacio educativo y creativo para aquellos interesados en aprender a dibujar. Ubicada en el Centro Financiero Latino, en la avenida Urdaneta, la academia de dibujo y pintura es una galería con los dibujos, pinturas y esculturas realizadas por Cruz, quien es autor de célebres personajes como El Patriota, y la serie de libros-guías de aprendizaje “Yo sí puedo dibujar”.

La escuela formada por dos salones de dibujo: “Pedro Cruz” y “Olga Guevara”, es una exposición en toda su dimensión. En realidad, podría decirse que es otra dimensión dentro de la Caracas movida, agitada, pero también dibujada, imaginada y querida. Tanto así que los caraqueños, caraqueñas, y quienes están en la ciudad capital por amor, por turismo, por hacer vida, ya cuentan con una academia de arte que te recibe con la imagen de El Ranchito.

En ese sentido, Cruz se propuso a compartir su conocimiento y habilidades con una misión clara: demostrar que todos pueden aprender a dibujar, a través del método educativo “Yo sí puedo dibujar”, que garantiza resultados, mediante disciplina y mucha práctica.

Desde los seis años en adelante, niños y adultos son bienvenidos a sumergirse en el fascinante mundo del dibujo en estos espacios. Según el mismo Omar Cruz, “aquí, la edad no es un límite, sino una oportunidad para compartir conocimientos y experiencias entre generaciones”. Pueden observarse a pequeños que dibujan con destreza, sentarse al lado de adultos que buscan explorar su creatividad, creando un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

EXPRESIÓN Y LIBERTAD.

El método de enseñanza de Cruz se basa en la libertad y la pasión por el arte. En sus talleres de “dibujo libre”, los alumnos tienen la oportunidad de explorar sus intereses y objetivos personales, construyendo su propio camino de aprendizaje. El conocimiento del cuerpo humano es una de las clases.

El artista plástico acotó que todos los participantes adquirirán conocimientos y destrezas sobre técnicas tradicionales como carboncillo y pasteles hasta el diseño digital, manga y 3D. No obstante, añadió que los estudiantes tienen la libertad de elegir su camino artístico y recibir la orientación necesaria para alcanzar sus metas.

La presencialidad es clave en la academia, señaló el profesor Omar Cruz. Considera que el contacto directo con el alumno es fundamental para comprender sus necesidades y guiar su proceso creativo. A través de conversaciones sobre arte, técnicas y personajes icónicos, los alumnos no sólo aprenden a dibujar, sino también a apreciar el arte en todas sus formas.

Cruz destacó que los pilares relevantes en la academia son el respeto por los materiales y la búsqueda constante de la perfección, por lo tanto, tener el borrador siempre a la mano es señal de esa búsqueda constante de ser mejores, una cualidad que al destacado maestro llama la atención de sus estudiantes.

Héroes y heroínas de la patria

En este oasis creativo en medio de la ciudad, Omar Cruz también hace homenaje a personajes de nuestra historia. Hay un altar a Simón Bolívar en el que, incluso, puede sentirse esa fuerza heroica que impregna a los visitantes.

En la academia verterán colores a héroes y heroínas de los librillos Campo de Libertad que creó Omar Cruz a propósito del Bicentenario de la Batalla de Carabobo, permitiendo a pequeños y grandes conocer a personajes de la independencia como Hipólita, a Rivas, a Bolívar, a Nevado. Asimismo, fortalecer la identidad como venezolanos al ver nuestro tricolor en diferentes obras pictóricas de la escuela de arte y dibujo.

SU MÉTODO DE ENSEÑANZA SE BASA EN LA LIBERTAD.

La academia está decorada con el propósito de inspirar a sus estudiantes a explorar su creatividad y expresión artística. Además, como mencionamos antes, con cada dibujo, con cada figura presente en esta galería permanente, Cruz busca que sus estudiantes se sientan parte de un mundo de arte y cultura, donde puedan desarrollar sus habilidades y sentirse como en casa.

Igualmente, al enseñar las técnicas del dibujo, Cruz enfatiza la importancia del arte como herramienta liberadora y de expresión personal. Porque, a su juicio, dibujar es una forma de conectar directamente con la vida, de volar, crear y soñar.

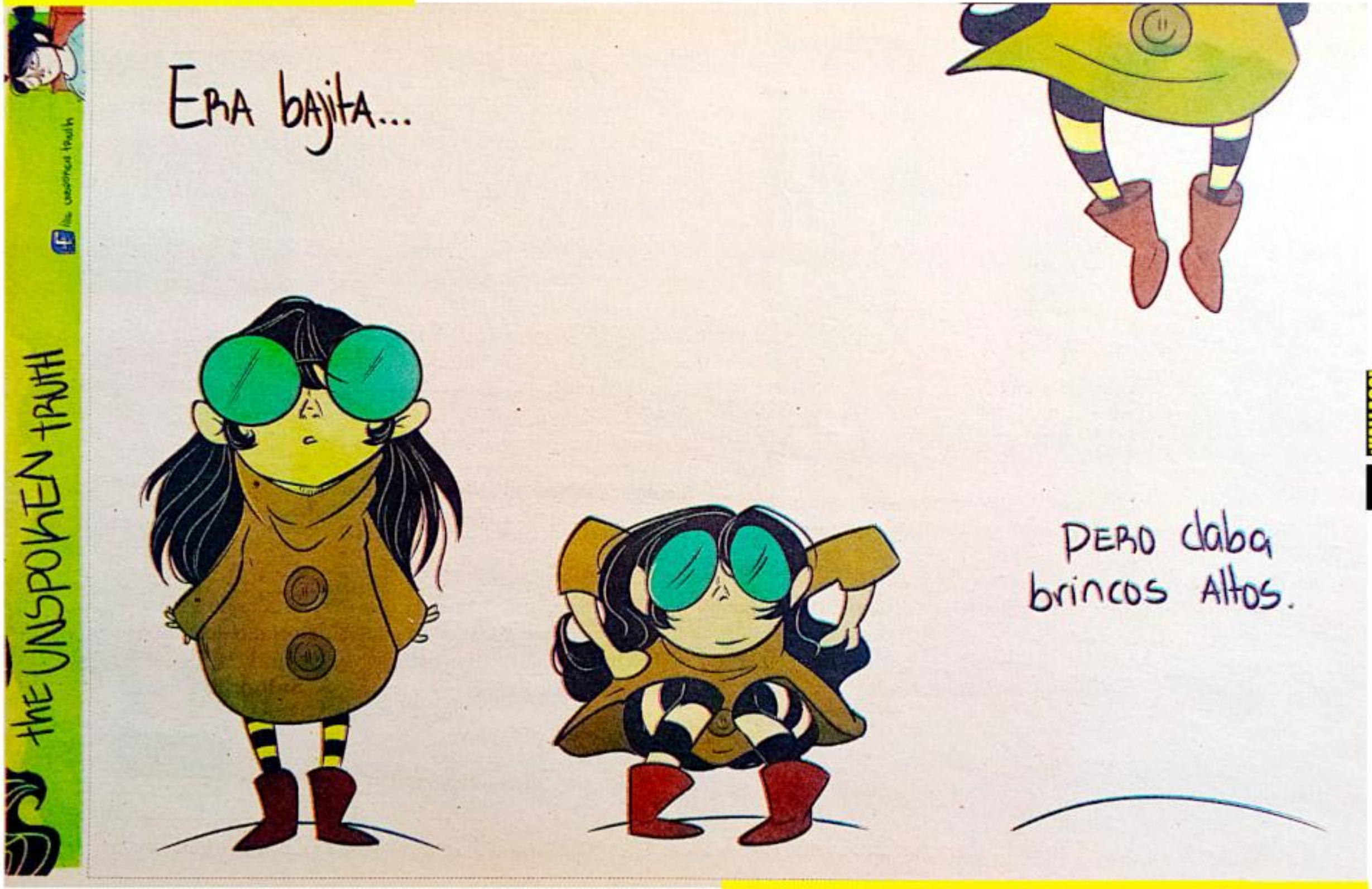
Su principal objetivo es formar a una nueva generación de artistas. Para ello, prepara a su hijo y su nieta con el deseo de que continúen su legado y compartiendo el conocimiento con quienes deseen adentrarse en el mundo del arte.

HORARIOS E INSCRIPCIONES.

Para inscribirse, el o la aspirante debe tener seis años en adelante, sin edad límite, mientras tenga el deseo por aprender a dibujar o mejorar una técnica. La inscripción se realiza a través de las redes sociales de Omar Cruz (@omarcruzarte) o a través del WhatsApp **+58 414-2056251**. También puede dirigirse al Centro Financiero Latino, piso 17, oficina 7, la que tiene a El Ranchito en la fachada, ¡esa es! Se llega, se anota en la recepción, se marca el piso 17 en el tablero inteligente del ascensor, se hace la colita para el ascensor y listo, a empezar el viaje ¡No hay pele!

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Sarah Espinoza, publicado en el portal web ÉpaleCCS el 09 de mayo de 2024. Fotografía: Sara Espinoza. @sarah.spnz



"Brincos Altos" (2018), de María Guadarrama -Guada. Cómic perteneciente a la serie "The Unspoken Truth", publicado originalmente en el suplemento Naranja del diario Nuevo Día.

UNA MIRADA AL ARTE DEL CÓMIC.
Por Elina Pérez Urbaneja.

Héroes y villlanos son presentados por jóvenes egresados de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello. Esta es la experiencia de Lygno Productions, una editorial de historietas independiente.

Un curso de guion en la UCAB reavivó en Moris Rauseo su sueño adolescente: crear historietas. Lo materializó en 2016. Lo primero que hizo fue buscar a un ilustrador en su universidad. Entonces, conoció a Andrea Hernández, quien también estudiaba Comunicación Social. La mancuerna creativa funcionó. Moris escribió la historia y Andrea la dibujó. Así nació Santa Sofía. Ciudad de Corazón Frío, el cómic con el que germinó la editorial Lygno Productions, creada para producir sus propios títulos.

"Santa Sofía es una historia que explora la búsqueda de la justicia desde las distintas perspectivas de sus personajes, pero con una historia que los vincula en el mismo camino", explica Rauseo. "Dos forasteros, un mafioso con el control de la ciudad, y un detective honesto. Ambos protagonizan una historia llena de acción, misterio y venganza".

Esto dio paso a un modelo de negocio que incluye la formación y las asesorías a terceros. En 2019 creció el equipo. Se les unió Raúl Álvarez, quien emigró posteriormente, y Rosina Carpio, responsable de armar el grupo que hoy también está conformado por ilustradores como Nicole Velásquez.

Actualmente, Lygno Productions posee un club de miembros que reciben clases de escritura e ilustración por un costo de afiliación. Además, publica cómics en su web e imprimen series cortas de títulos con uno de sus aliados.

Moris Rauseo afirma que el objetivo de Lygno Productions es forjar una industria del cómic tal y como la tiene Japón. Y con este exhorto hace un llamado a quienes con lápiz, pinceles o con tabletas gráficas se animen a dar forma y color a personajes y acciones que se desenvuelven entre viñetas.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Elina Pérez Urbaneja, publicado originalmente en el portal Estampas.com el 12 de diciembre de 2024.

CÓMIC DE AUTOR: KARY CARMONA.

Una Niña Buenamoza (2024), de Kary Carmona.
Cómic perteneciente a la serie "Mini cuentos ilustrados",
publicado originalmente en su cuenta de Instagram.

Cómic de autor:
Una niña buenamoza

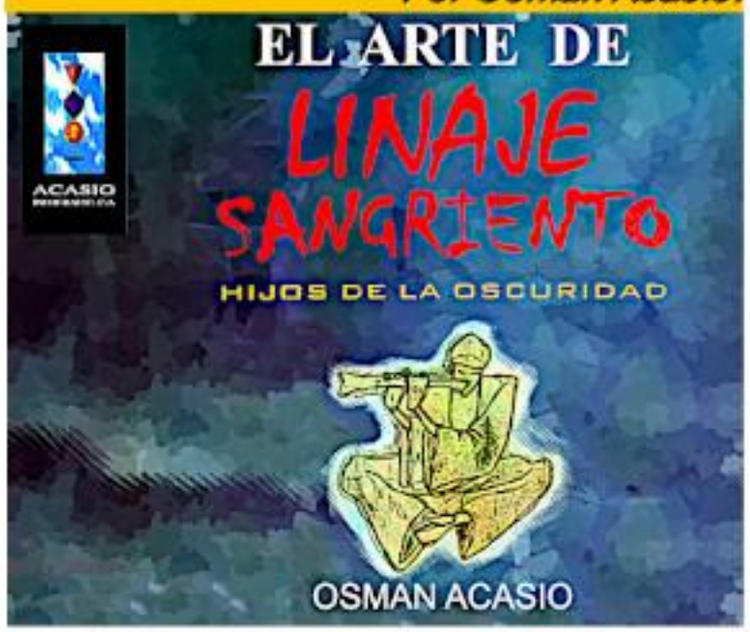
12

¡HALLACO!

Kary Carmona

PRESENTANDO UN LIBRO DE ARTE ARTBOOK.

Por Osman Acasio.



Presentando mi más nuevo proyecto gráfico. Se trata de un artbook titulado El Arte de Linaje Sangriento. Hijos de la oscuridad, basado en un videojuego de peleas para computadoras creado por el estudio de diseño Acasio Infográfica, que salió para su venta al publico a principios del 2001. Con puntos de venta tanto en la oficina de Acasio Infográfica como algunas tiendas especializadas de videojuegos y PC en Punto Fijo, Estado Falcón, el videojuego llegó a alcanzar moderadas ventas en el mercado.

Ahora bien, ¿De qué trataba el videojuego Linaje Sangriento? Cómo mencioné, se trataba de un videojuego de peleas 2D (Beat´em Up) con gráficos representados en 3D, en donde sus peleadores tenían un distintivo muy particular, pues estaba conformado por ánimas y espantos de cuentos de pasajes y caminos de Venezuela. Imagínese un enfrentamiento entre El Seretón y La Sayona, o El Silbón con La Llorona. Todo un videojuego que te permitía enfrentarte con algunos espantos conocidos de nuestro folklor popular.

En Linaje Sangriento. Hijo de la Oscuridad, el jugador podía asumir el papel de alguno de los espantos de leyenda conocido como El Seretón, El Silbón, La Sayona, El Hachador Perdido, La Bola de Fuego, El Sinfin, La Llorona y personajes de nuestra propia cosecha como Penitencia, Espectra, El Reverendo o El Payaso Psicopata. Para jugarlo el menú del videojuego incluía Modo Batalla (1P Vs CPU), Modo Historia (Reverendo Vs CPU), y el Modo de dos jugadores enfrentados (1P Vs 2P). El juego tambien incluía tres personajes ocultos que se hacían seleccionar mediante contraseñas que se daba al final de la partida en el Modo Historia.

En Modo Batalla y Modo Historia, siguiendo la dinámica de juego establecída por obras lúdicas como Street Fighter o Mortal Kombat, era necesario ganar dos asaltos para enfrentarte a un nuevo rival. Los combates se decidían por "Knock Out" al más puro estilo "muerte súbita".

Recurriendo a la técnica del Texture mapping, el modelado poligonal y los sprites renderizados, el aspecto gráfico del juego adquiría para la época, todo un acabado de alta calidad, dándole al juego un despliegue visual tanto a peleadores como a escenarios. Pese a su moderada venta, Linaje Sangriento marcó toda una pauta y dejó un precedente en el mundo de la programación y la informática en el Estado Falcón.

Lanzado oficialmente al mercado un 26 de abril de 2001, y a 23 años de cumplirse tal hazaña, el estudio de diseño Acasio Infográfica, (el padre creador de la criatura lúdica) plasma en un libro de arte ArtBooks, viejos bocetos inneditos, originales de diseño de arte conceptual del videojuego, sus personajes y escenarios desarrollados en su gestante creación. El Arte de Linaje Sangriento. Hijos de la oscuridad, de mi autoría, es un libro de arte publicado en formato digital que viene a ilustrarnos un poco sobre el arduo proceso creativo que involucró el desarrollo del videojuego Linaje Sangriento. El ArtBook está pensado para consumo ligero. Ideal su lectura mientras se disfruta de una buena taza de café. Solo esperando que disfruten de su contenido, tanto como lo disfruté en su elaboración.

Dirección para descargarse libremente el libro de arte:

https://drive.google.com/file/d/1aM8vWx_EiMOYLMYS7Kp-WpZQZ8o-8wKQ/view?usp=drive_link

LISTA DE PROGRAMAS QUE USO PARA CREAR ARTE E ILUSTRACIONES. Por GlenFX.

Hace unos años hice esta lista presentando los programas y aplicaciones que uso frente a los programas pagos populares y las alternativas gratuitas para cada uno de ellos. Mi programa principal de ilustración es Clip Studio Paint (EX). Solía pintar mucho en PaintStorm (que recomiendo mucho), pero he estado creando pinceles para imitar medios reales y también me acostumbré demasiado a pintar en Clip Studio Paint. Casi no uso nada más estos días.

También te recomiendo que utilices Task Coach si necesitas realizar un seguimiento de tu progreso o si necesitas cobrar por hora en un proyecto. Ese es muy útil. Gigapixel AI y Denoise AI son excelentes para ampliar su trabajo o limpiarlo. Los usé para hacer restauraciones de fotografías y arte antiguo y funcionan de maravilla.

Para grabaciones de pantalla Streamlabs OBS es la mejor opción, es liviano y fácil de configurar y además es gratuito. Mucho, MUCHO mejor y conveniente que Camtasia.

Picasa es una aplicación bastante antigua y abandonada pero la encuentro mucho más atractiva y moderna que cualquier otra aplicación similar actual, puedo visualizar mis galerías de imágenes de forma más rápida y sencilla donde puedo acercar y alejar con facilidad.

Espero que esta selección de aplicaciones te resulte útil; intentaré cubrir algunas de ellas un poco más en el futuro.

THIS IS A LIST OF THE POPULAR EXPENSIVE APPLICATIONS, THE ONES I USE AND HIGHLY RECOMMEND, AND THE FREE ALTERNATIVES.

APPS	WHAT I USE	FREE ALTERNATIVES
Pr	Hitfilm Express	Davinci Resolve, Hitfilm Express
Camtasia	Streamlabs OBS	Streamlabs OBS
Script writing: Final Draft	celtx (V2.9.1)	celtx (V2.9.1 is Free)

Other usefull FREE programs I use

Picasa, XNView, Task Coach, FontBase, Instant Meshes, Kuadro, Dragon Bones, PSPad

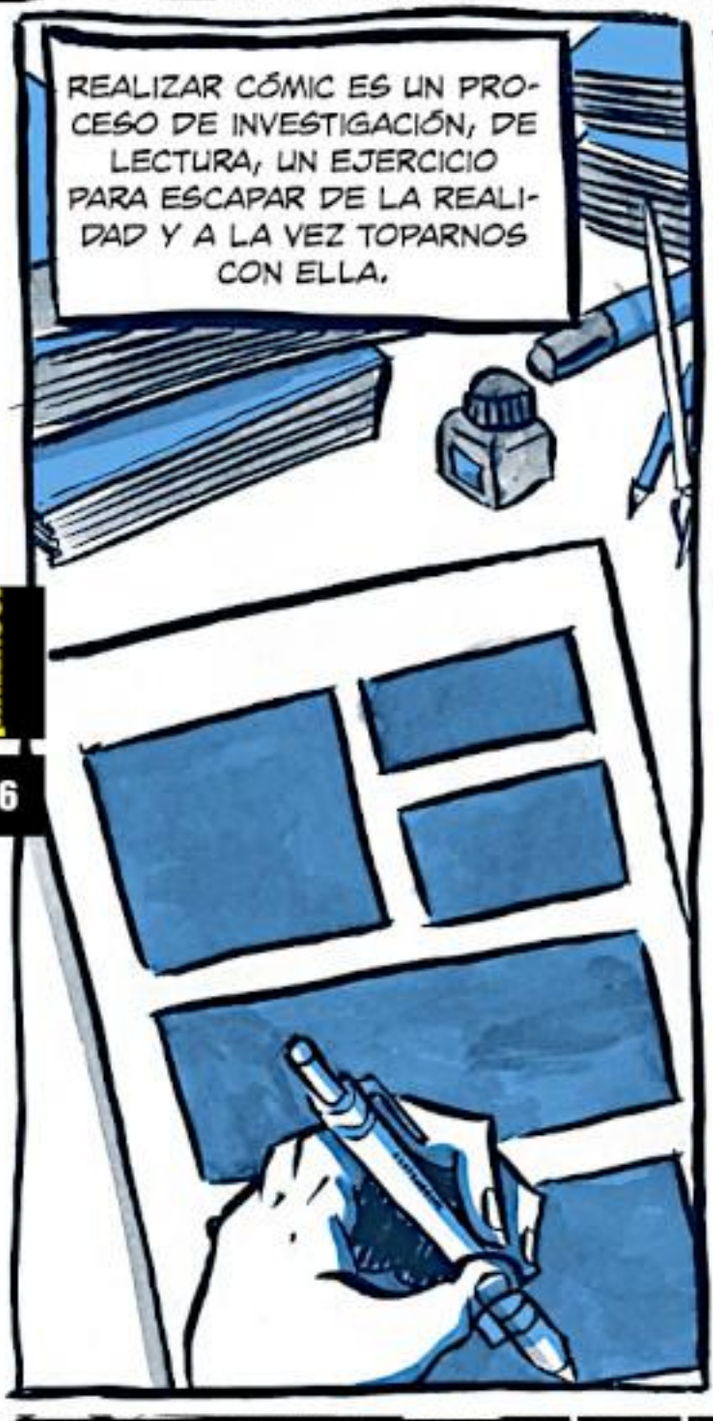
Other usefull PAID/CHEAP programs

Lazy Nezumi, Gigapixel AI, Denoise AI, AVS Video Converter, connecter, Audacity, PARTICLE ILLUSION

CÓMIC DE AUTOR: E. RODRÍGUEZ.

POR AMOR AL ARTE

Escena #1

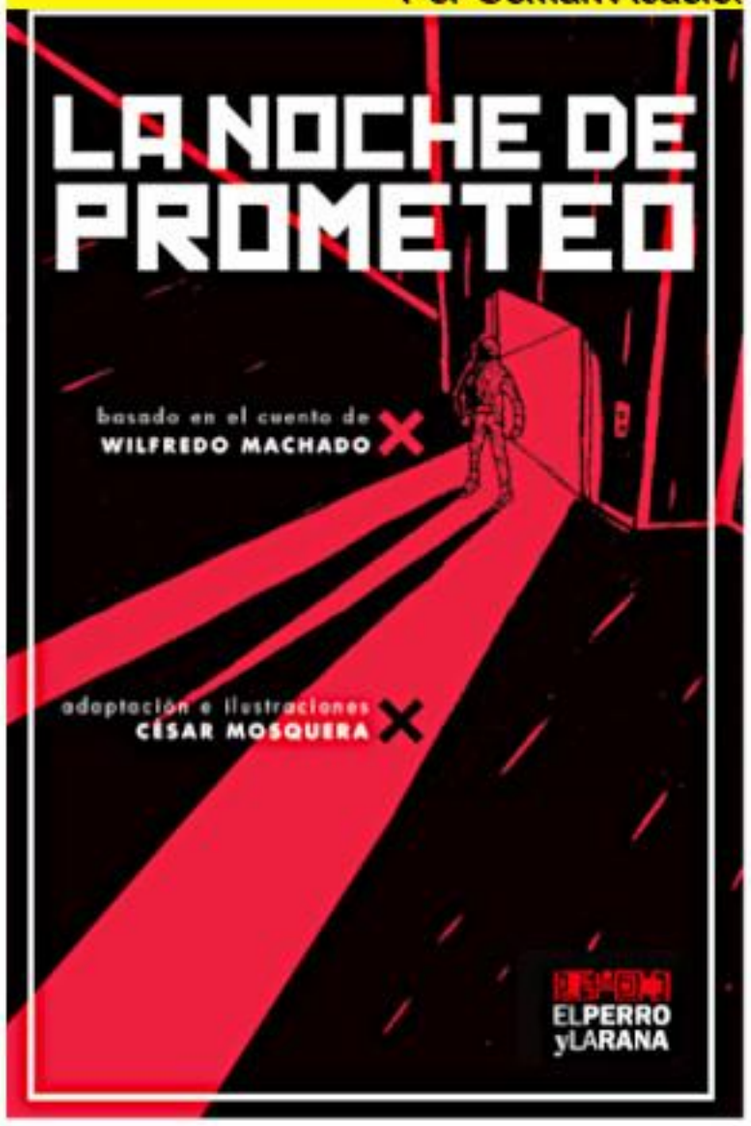


Por: Edixon Rodríguez

"Por Amor al Arte. Escena 1" (2013), de Edixón Rodríguez.

PROMETEO EN SU SEGUNDA EDICIÓN

Por Osman Acasio.



En el marco de la celebración de la decimo sesta entrega de la Feria Internacional del Libro de Venezuela FILVEN 2020, la editorial el perro y la rana reedita y publica el cómic de ciencia ficción La Noche de Prometeo, basada en el cuento corto homónimo del escritor venezolano Wilfredo Machado.

Publicada su primera edición en 2015, igualmente por la editorial el Perro y la rana, en aquella ocasión bajo el sello de Colección Fantomas, La noche de Prometeo resulta en la adaptación de un relato breve de Machado, de igual nombre, sustraído de su libro Poética del humo, cuya ilustración estuvo a cargo del artista gráfico Cesar Mosquera, quien se ocupó además del diseño y la diagramación del mismo. Se llegaron a imprimir 5.000 ejemplares del libro, disponibles a precio solidario en la librería del Sur de todo el país (En el estante de mi librería reposan dos ejemplares de esta edición, adquiridas en aquel tiempo por el módico precio de 50 bolívares cada uno). Así como su versión digital, disponible totalmente gratis descargándola del portal oficial del perro y la rana. Aunque es de reconocerse que la versión digital publicada por la editorial resultó en un ebook de mala calidad, de baja definición y cuya legibilidad resultaba dificultosa. Sumado a eso, la ortotipografía elegida por Mosquera, escrita en letras minúsculas no ayudaba mucho a su lectura, dejando mucho que desear.

Entendiendo las carencias, aprendiendo de los errores cometidos, su diagramador Mosquera corrige las faltas para entregar una segunda edición totalmente pulida y mejorada. Contando con un texto corregido, letras en mayuscula, mejoras en las onomatopeyas con efectos de sombreado y profundidad, la historieta La noche de Prometeo (ya de por sí, toda una pieza maestra de colección), en su segunda edición que consta de 5.000 ejemplares, viene a convertirse en toda una obra mejorada que no debe faltar en el estante de todo buen coleccionista. El diseño gráfico de portada de esta nueva entrega (algo desbalanceada en su composición), corre a cargo de Kael Abello. Y su edición digital, fiel a la política de la editorial El perro y la rana, se encuentra disponible para su lectura o descarga, totalmente gratis en su portal web. Una publicación eBook que se presenta con una calidad bastante mejorada, en comparación a su predecesor digital. Aunque se echa de menos la inclusión de un prologo que le haga justicia como toda buena obra literaria que se precie, la historieta sigue siendo una de las mejores publicadas hasta ahora. En ese particular, considero a la editorial El perro y la rana en la punta con publicaciones historietísticas como Dementia, de Jesús Pulido; Protocolo Maleiwa, de mi autoría; y ahora la versión mejorada de La Noche de Prometeo en su segunda edición. Si tienen oportunidad, léanla.

CÓMIC DE AUTOR: JAVIER DÍAZ.

Tira comica web N° 01 / Cacería de brujas

La Cuaima. Caceria de Brujas (2015), de Javier Díaz.

Cómic de autor:
La Cuaima. Caceria de brujas

Javier Diaz

USAR PERSONAJES FAMOSOS EN DOMINIO PÚBLICO DENTRO DE NUESTRAS OBRAS.

Por Wilfredo Pérez-Wilustrador.

Hoy quería hablarles un poquito de un tema que a algunas personas nos parece interesante, y es de estos personajes famosos, personajes de historieta, de libros de fantasia, incluso de películas muy antiguas, que poco a poco van entrando en el dominio público. Y quería hablar un poquito de las ventajas y desventajas que puede tener que nosotros como autores independientes, tengamos a nuestro alcance poder usar ciertos personajes famosos en nuestras obras. (...) Para los que no lo saben, cada obra o cada personaje que es creado, es propiedad del autor durante toda su vida y varios años despues de su muerte. Cuando esos años, que dependiendo del país de donde sea, puede variar, cuando esos años pasen, esa obra, ese personaje pasa al dominio público, que cualquiera puede usarlo. Qué es lo que ya ha pasado con obras como Alicia en el país de las maravillas, el libro original, que es algo que hemos visto con Winnie the Pooh. Algunos ejemplos más como Sherlock Holmes, que son personajes que ya cualquier persona puede usar en sus obras porque entraron dentro del dominio público. Ya no le pertenecen al autor como para pagar o pedir permiso para usarlos. Es como si tuvieses que pedir permiso para usar al Rey Arturo como personaje en tus historias.

Y aunque las historias más modernas como el mismo Sherlock Holmes, tiene que reconocerse que el personaje fue creado por Arthur Conan Doyle, no necesariamente tienes que pagar para poder usarlo. Puedes usarlo sin pedir permiso. Siempre reconociendo quien fue el que creó el personaje. No vas a decir que lo creaste tú. Otro ejemplo tambien es Dracula, de la novela de Bram Stoker, ya ha entrado al dominio público y puedes usarlo en tus historias tambien, sin tener que pagar nada.

Lo que si hay que tener en cuenta es que algunas de esas franquicias, tiene los derechos asignados como marcas, para algunos estudios a nivel de película. Por ejemplo, las versiones clásicas del cine de monstruos, los tiene Universal Studios, entonces no puedes usar esas versiones tal cual, pero si puedes usar las versiones de los libros, que son de las que ya no tienes que preocuparte por los derechos de autor. Entonces quería hablar un poquito de que ventajas puede tener esto de esos personajes que esten en uso público y que podamos integrarlos dentro de nuestra historia.

La ventaja que yo veo es la más obvia: puedes traerte personajes que son famosos, personajes reconocidos, a tus propias historias, a tus propias historietas, a tus propios mangas, sin tener que pedir permiso, sin tener que pagar regalías, y sin tener que preocuparte por si te van a demandar o no, por haberlo usado. Esto, sin lugar a dudas, puede permitirte atraer lectores nuevos que se vean interesados en ese personaje famoso, en ese personaje que ya es reconocido, y que quizas le de un “plus” a tu historia a nivel de audiencia.

Pero yo creo que tambien puede tener algunas desventajas, que es precisamente el limitarte a nivel creativo porque estás utilizando un personaje que ya existe y que tiene que cumplir ciertas condiciones para ser reconocido, y que precisamente la versión que esté libre de ese personaje, no sea la versión más moderna, que todavia puede que esté bajo los derechos de autor. Entonces se te puede trancar un poco la rueda cuando quieras usarlo.

Además, no eres el primero al que se le ocurre esta idea, y habrá un montón de autores más que esten usando ese mismo personaje, como podemos ver el caso de las películas que se están haciendo como Winnie The Pooh. Entonces se te va a ser bastante dificil diferenciarte de esos otros autores que están utilizando los mismos personajes para sus obras. Y eso tambien es una desventaja. Y es importante saber que el personaje en sí, es libre para su uso, su nombre como marca puede estar registrado. Aunque puedas utilizar a Tarzan como personaje en una de tus

historias, tu libro no se puede llamar Tarzan, porque Tarzan pasó a ser una marca registrada. Entonces tiene que llamarlo como que: “El rey de la selva”, o “El principe de las bestias”. Tienes que darle vueltas para poder usar esos personajes, sin meterte en problemas a la hora de utilizar marcas registradas.

En conclusión, yo creo que utilizar personajes que quedarón libres de uso, está muy bien y es una herramienta que puede resultar bastante interesante para nosostros los autores independientes, pero no deja de tener sus desafios, y hay cosas en las que hay que tener mucho cuidado a la hora de hacerlo. Y como siempre, creo que lo más importante, es que sopesemos las ventajas y las desventajas: ¿Vale la pena incluir este persdonaje en nuestra historia?... O hacer una historia nueva sobre este personaje, si me puede traer ciertos problemas, o si puede limitarme un poquito... Si la respuesta es sí, pues adelante, vamos a hacerlo. Si no, es mejor entonces crear nuestro propios personajes, y tratar de darles fuerza desde cero y desde su nacimiento.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Opinión del historietista Wilfredo Pérez extraido del video titulado “Usar personajes famosos en dominio público dentro de nuestras obras” de su canal de Youtube Wilustrador Cómics publicado el 31 de enero del presente año.

"Oscar" (1971). Cómic del maestro Hallaco.

CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

PREVIAMENTE EN EL EPISODIO ANTERIOR:

EL HERR KÁPITAN MENOT ES ENVIADO A HACERLE FRENTE A UN COMBATIENTE NORTEAMERICANO QUE VIENE HACIENDO ESTRAGOS EN LOS CIELOS DE ALEMANIA.

EN SU MISIÓN DE CAZAR AVES DE PRESA, SE LE ENCOMIENDA DERRIBAR UN NUEVO CAZA LLAMADO MUSTANG P51B, PILOTADO POR UN AVIADOR EXPERIMENTADO.

LUEGO DE INTENSA BÚSQUEDA, IGUAL, EL KÁPITAN MENOT LE ENCUENTRA Y DERRIBA, TERMINANDO EL PILOTO NORTEAMERICANO SALVANDOSE POR LOS PELOS, LANZANDOSE EN PARACAIDAS.

¿QUE NUEVAS AVENTURAS LE ESPERAN AL HERR KÁPITAN MENOT?

Las aventuras de Herr Kápitan Rudolf Mendt (2024). Episodio 3 Lucha en la oscuridad. Guión y dibujo: Mario Villegas.

KAPITAN MENDT

LUCHA EN LA OSCURIDAD

CAZA NOCTURNO MESSERSCHMITT BF 110A-5 CON EQUIPO DE INTERCEPTACIÓN FUG 212 LICHTENSTEIN C-1

CAPÍTULO Nº 3

7-9-24 MARIO VILLEGAS

LOS INTENSOS ATAQUES A LOS SISTEMAS DE DETECCIÓN LEJANA, Y EL AGOTAMIENTO DE LA CAZA NOCTURNA, HACEN NECESARIA LA REESTRUCTURACIÓN DE ESTA FUERZA.

MIENTRAS SE REEQUIPAN, LA CAZA DIURNA TOMARÁ SU LUGAR.

GENERAL MILCH. SEGUNDO JEFE DE LA LUFTWAFFE. VERDADERO ORGANIZADOR DE LA AVIACIÓN DE HITLER.

PARTIRÁN HOY MISMO HACIA LA CAPITAL.

OBERST* ERIC PHEIL. COMODORO DE LA J6 26.

*CORONEL

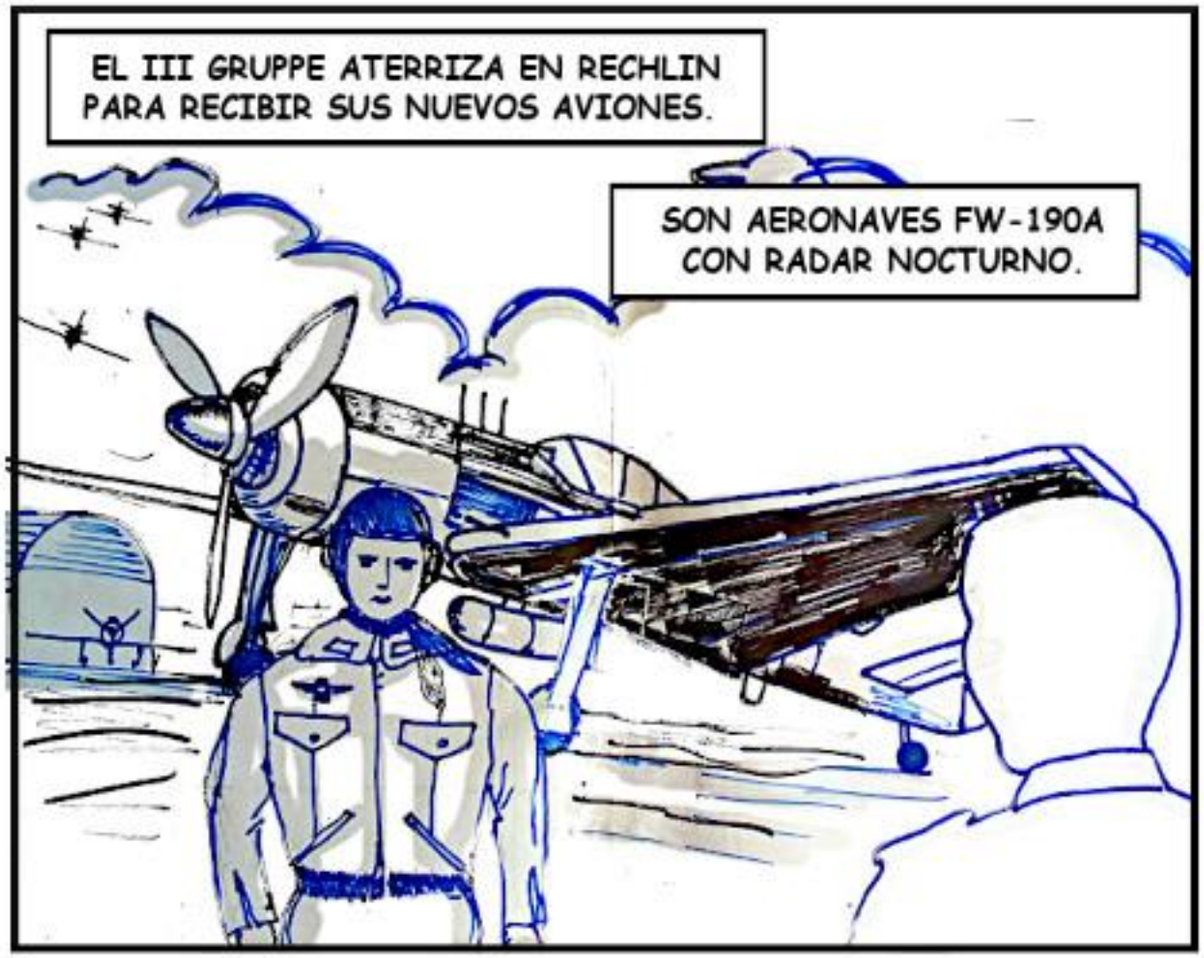
COMBATE NOCTURNO PARA EL CUAL EL GRUPO III DE LA ESCUADRA DE CAZA 26 NO ESTABA ENTRENADO.

¡A LA ORDEN!

¿TAN GRAVE ES LA SITUACIÓN?

RUDOLPH MENDT. COMANDANTE DEL III/J6 26, ES DECIR, III GRUPE DE LA ESCUADRA DE CAZAS N° 26.

Mario Villegas



Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

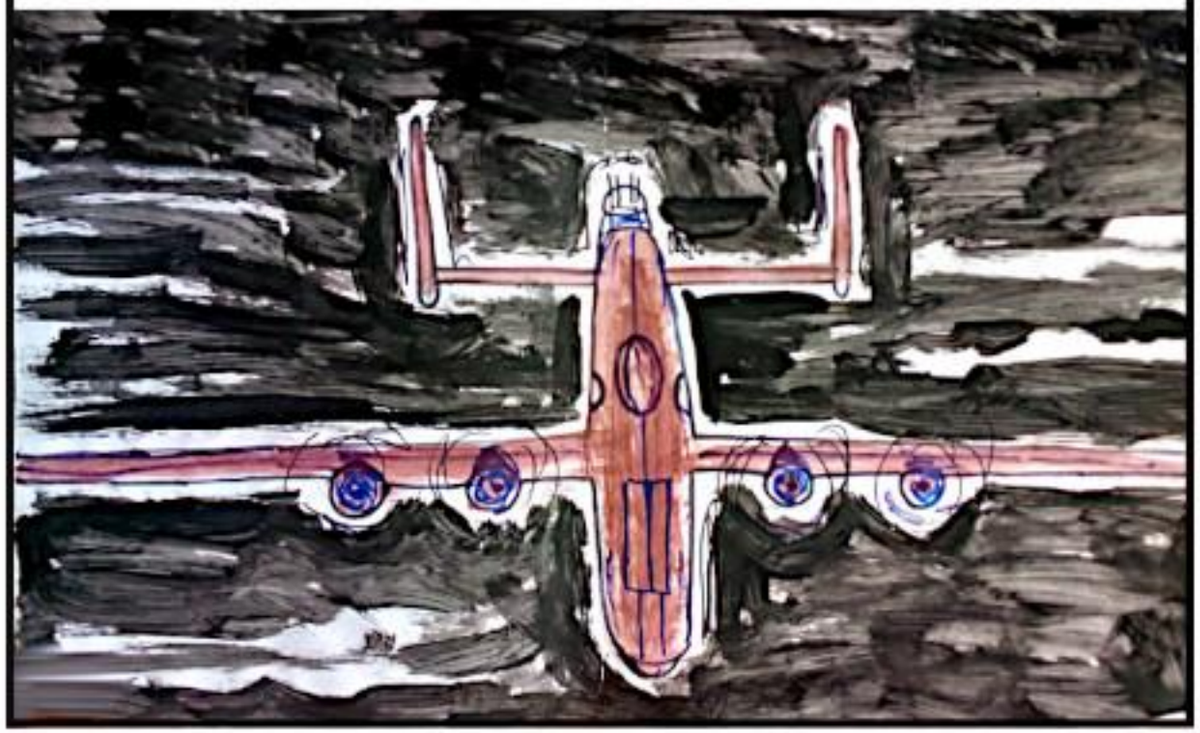
MENTD, CON EL RADAR LEICHSTENTEIN, UBICA EXACTAMENTE LA POSICIÓN DE LOS INCURSORES ENEMIGOS.

CON UNA MANIOBRA MUY ATREVIDA, DE MUCHO RIESGO, EL KAPITÁN, PENETRA EN LA FORMACIÓN Y DISPARA SOBRE UN BLANCO CERCANO.

CON UN SOBERBIO GIRO-EVASIVO INMERMANN, MENDT EVITA LA COLISIÓN CON EL BOMBARDERO ATACADO.

ESTALLA CON TODA SU CARGA DE BOMBAS, DESTINADAS A DESTRUIR A CASAS Y EDIFICIOS CON TODOS SUS HABITANTES, TODOS CIVILES.

USUALMENTE, LOS LANCASTER LANZABAN BOMBAS COOKIE DE 1829 Kg. MODELOS ESPECIALES CARGABAN BOMBAS MÁS GRANDE: DE 3629 Kg. "UP MEE", DE 4196 Kg, "TALLBOY", DE 5443 Kg. Y "GRANDSLAM", DE 9979 Kg.



A CON LA ENTRADA EN SERVICIO DE MATERIAL MUY AVANZADO COMO EL HEINKEL HE 219 (UHU) "BUHO", DE ALTA VELOCIDAD Y ARMADO CON 6 CAÑONES M6 151 DE 20 MM...

...CESÓ LA ACCIÓN NOCTURNA DEL III GRUPO, COMANDADO POR MENDT.

EL HOMBRE LICUADORA.

Por Jhomar Loaiza.

Les quiero contar algo de este personaje, algunos lo conocen, otros no. Este señor es Osterman, el hombre licuadora como él decía de si mismo, uno de mis mejores padres filosóficos del arte, mi amigo, mi maestro, mi compadre.

Lo conocí en los 90s en su exposición "Color del Cacao" o "Piel de Cacao", no recuerdo el titulo de la exposición, sé que era en el museo Alberto Henriquez de Coro. No recuerdo el año, pero yo andaba en las andanzas del arte. Lo que recuerdo es ir con él a compartir unas cervezas en el antiguo tinajero y en su mapire tenia muchos dibujos de sus marginales. Luego saldríamos corriendo a tomar el bus ya que el vivía en Taratara y yo en La Vela.

Con el tiempo nos encontariamos muchos años después en la antigua aduana de La Vela en los 2000s donde él era organizador de algunas exposiciones con el fin de crear una especie de AVAP, cosa que nunca pasó gracias a las aptitudes de los consagrados del momento, eso es otro cuento que no viene al caso. Durante esas exposiciones fue donde aprendí hacer montajes y aprendería de Museología, de allí luego surgieron algunas travesía bohemia y filosófica, y hasta belicosos jajaja, me enseño la disciplina y mucho de lo que soy. El es Osteman Velázquez mi padre del Arte mi tutor en este mundo rudo del arte , uno de los pocos que confió en mí talento y mis capacidades , aunque no tenemos similitudes en texnicas y estilos siempre trato de copiar su estilo de vida!

Desprendido, bondadoso, alegre, todo un ejemplo para mi, parte de lo que soy es por él!

Soy lo que soy en el arte es por él. Si me conoces tengo parte de él. No lo niego, es mi padre en el arte. No me enseño a tomar un pincel o a mezclar un color, me enseño a vivir el arte que es mucho mas. Me enseñó a diezmar con el arte , eso es algo que no enseñan en una academia. Hoy es su cumpleaños y celebro su vida y mi encuentro con él en ese momento con olor a cacao , le deseo mucha salud y muchas bendiciones. Te quiero y te respeto Osteman Velázquez. Abrazos desde la diaspora.

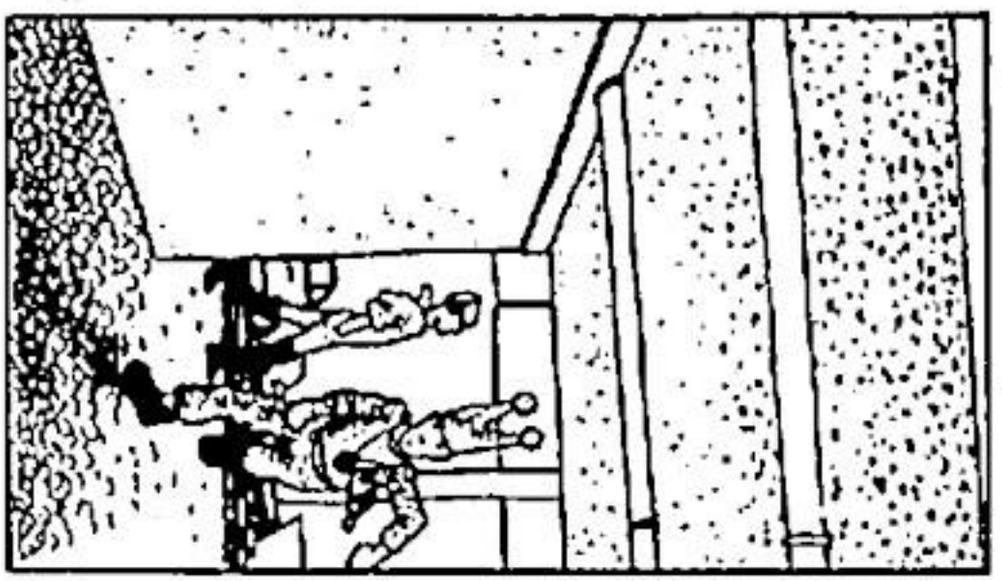
SOBRE EL TEXTO:

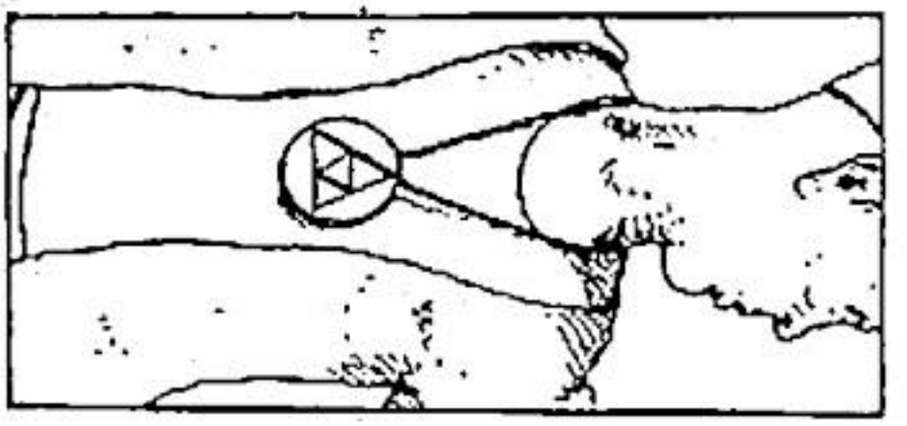
escrito y publicado por Jhomar Loaiza, artista falconiano residenciado en Curazao, en su cuenta social de facebook el día 5 de abril de 2024.

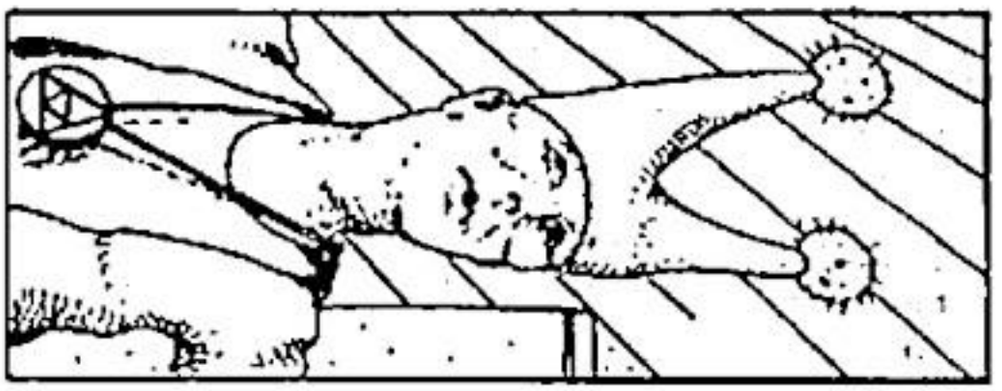
Perdido;Encontrado

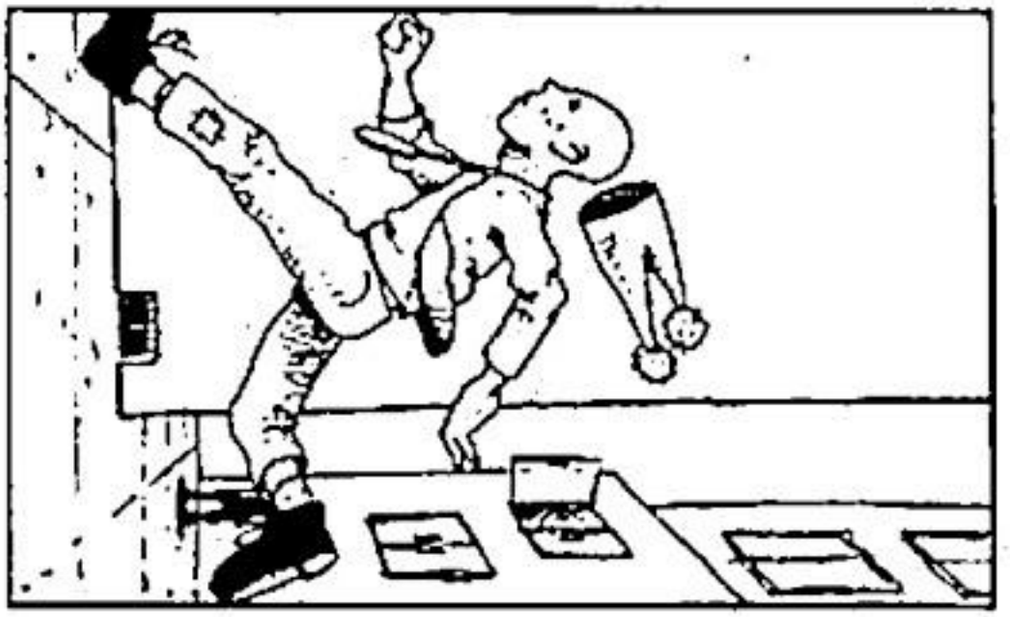
POR: SANDRO BASSI 1980

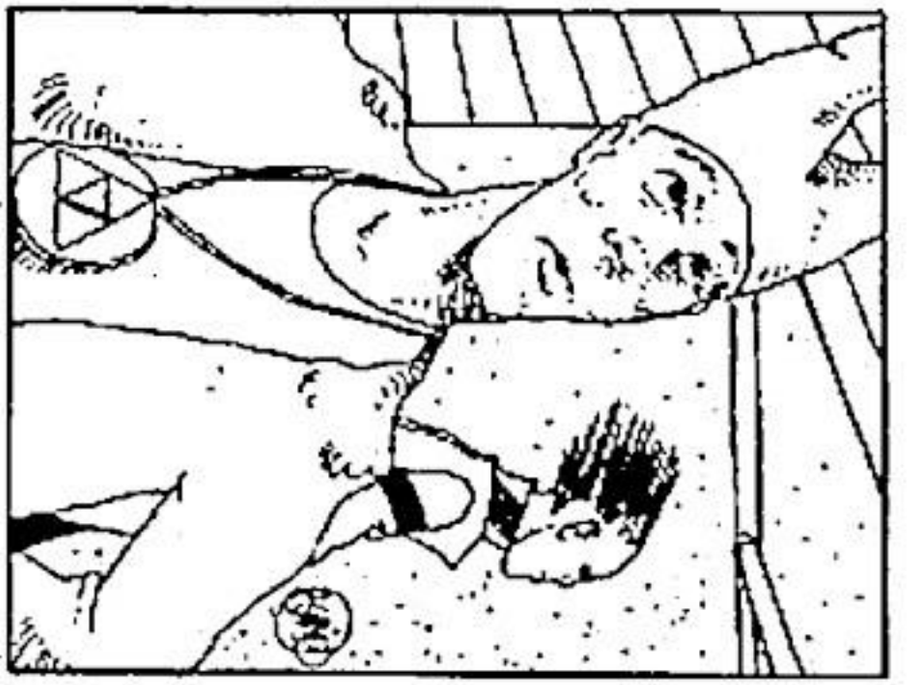
Perdido, encontrado (1980), de Sandro Bassi. Cómic publicado originalmente en la revista Clips N° 2 (1985?)

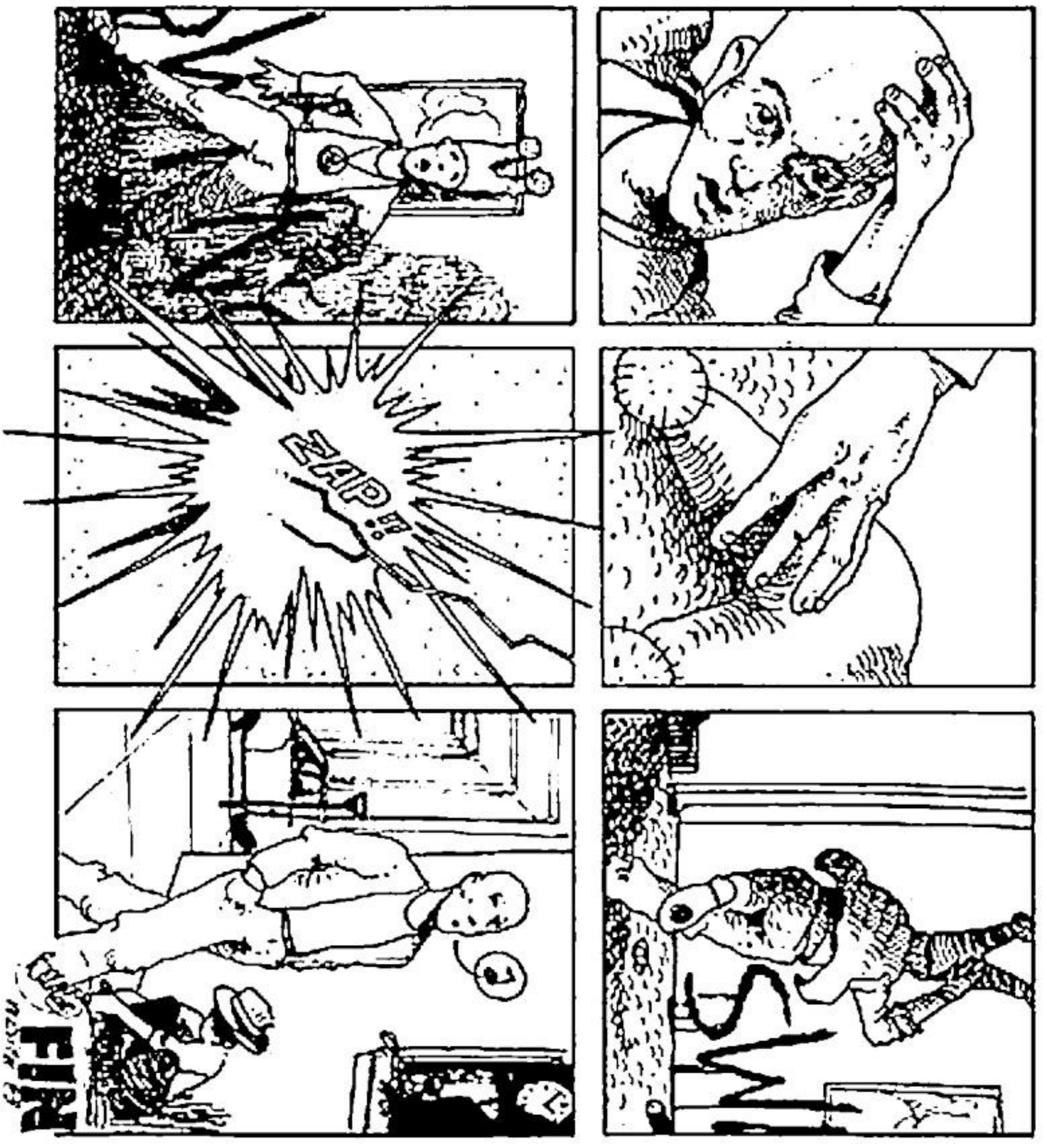











¡ZAP!!
FIN

¿QUIEN ES ESTE PERSONAJE VENEZOLANO DE LOS CÓMIC?

Por Duartegraf.

Bienvenidos a mi canal de youtube, y en el tema de hoy es. ¿Quien es el Capitan Venezuela? Hay pocos videos relacionados con el tema de este personaje muy interesante, entonces en este video lo vamos a averiguar. (...)

Como lo dice el título en este video, vamos a hablar sobre este personaje que es mi vecino de Venezuela, el "Capy", El Capitán Venezuela. Es un superheroe de Venezuela que reparte el orden y justicia en su pais natal. Es un capitan de las fuerzas armadas venezolana. Su nombre es David Arrismendi, que lleva una vida completamente normal, hasta que un día, luego de su accidente, descubre que tiene habilidades especiales que cambiaran drasticamente y permanentemente su forma de hacer las cosas. Inspirado por su hijo, decide convertirse en un vigilante, repartiendo el orden y la justicia, usando un traje con el tricolor nacional, que es el amarillo, azul y rojo.

HABLEMOS SOBRE EL AUTOR:

Es Edwing Arrieta. Se dedica a ser dibujante y escritor de cómics. Desde el año 2012, ha estado dedicando, sin fines de lucro, al noveno arte, con el fin de dar a conocer su trabajo. Te felicito Edwing Arrieta por tu trabajo, y sigue adelante porque vas en el camino del éxito.

Si quieres leer sus cómics, les dejaré un enlace en la descripción de este video.(página de facebook: / capitanvenezuela. Su blog: edwinarrieta.blogspot.com)

OPINIÓN SOBRE EL DISEÑO DEL PERSONAJE.

En primer lugar, me gusta los colores que lleva. En segundo lugar, tambien me agrada el estilo de dibujo que le pone al personaje, como un estilo comiquero, y muy atractivo. En fin, recalco que el personaje es genial y que puede ser un gran personaje de los cómic venezolanos.

HABLEMOS SOBRE SUS NUEVAS APARICIONES EN EL CÓMIC.

El Capitán Venezuela aparece en el cómic "Codigo Bandera", "Aventura Mística" y "Crisis Dimensional", que hablaré más sobre estos cómics y sus personajes en videos futuros.

COMENTARIOS:

@eduin200387

"Muchas gracias gracias Carlos, por apoyar el trabajo. Es bueno saber que existen personas como tu que apoyan y valoran lo que se construye con mucho esfuerzo. Nuevamente... ¡¡Muchas gracias!!" Edwin Arrieta.

@galezcovertly4052

"Realmente felicitaciones, este man es perseverante en su visión...Por ello le apoyo en lo que pueda...Al pasar de los años es que se va ver la evolución del Cómic en Venezuela y en los países hermanos....Gracia Amigo por excelente Vídeo..." Galez Cover

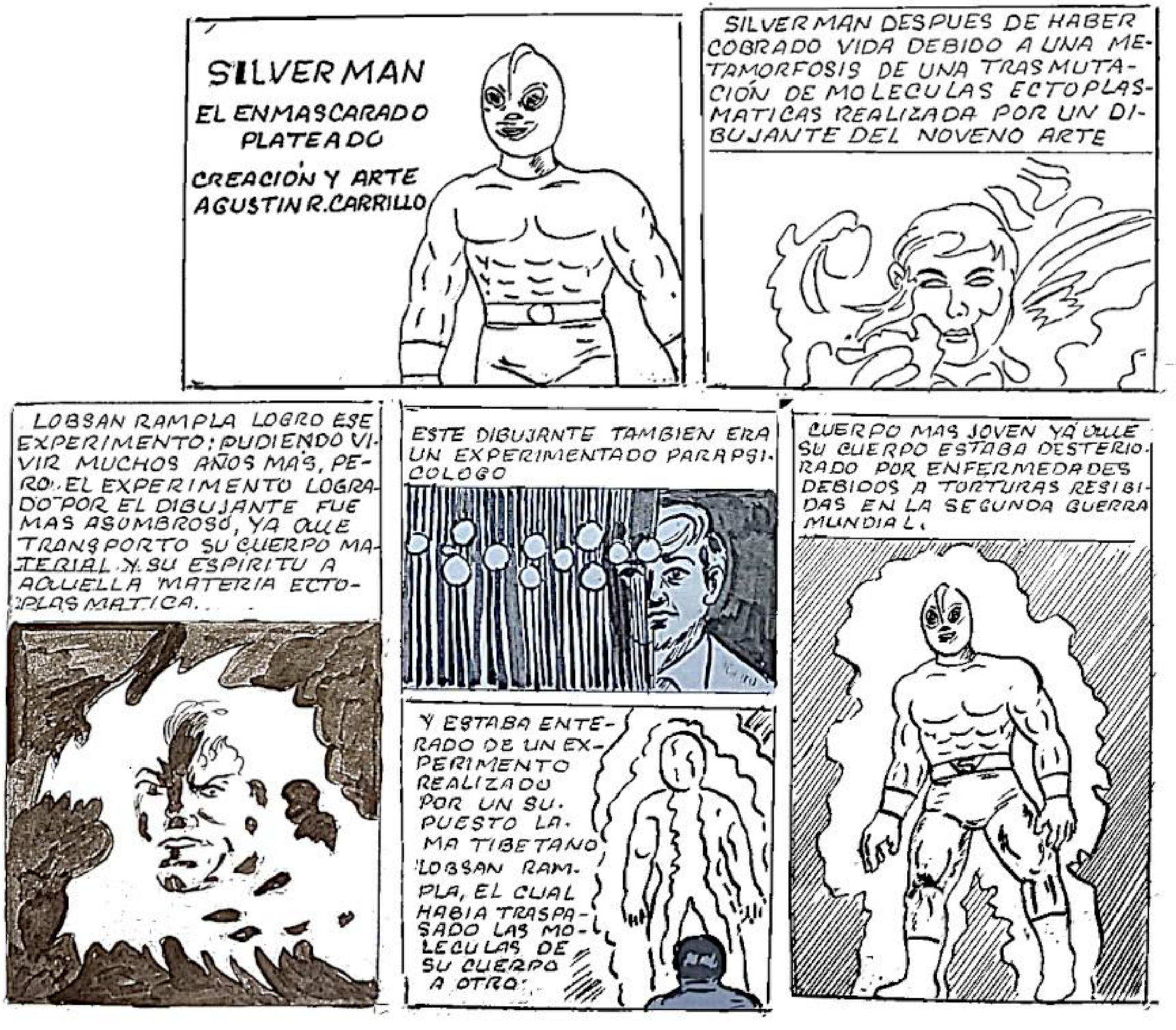
@axr4062

"La verdad me gusta su apariencia se ve bacano saludos desde Colombia"

SOBRE LA RESEÑA:

Reseña extraida de un video publicado por el youtubero colombiano Duartegraf, posteado el 7 de febrero de 2020 en su cuenta de youtube.

Silverman El Enmascarado Plateado (2024), de Agustín Carrillo, publicados en facebook Los cronistas de la lucha libre.


SILVERMAN
EL ENMASCARADO PLATEADO
CREACIÓN Y ARTE
AGUSTIN R. CARRILLO
SILVERMAN DESPUES DE HABER COBRADO VIDA DEBIDO A UNA METAMORFOSIS DE UNA TRASMUTACIÓN DE MOLECULAS ECTOPLASMATICAS REALIZADA POR UN DIBUJANTE DEL NOVENO ARTE
LOBSAN RAMPLA LOGRO ESE EXPERIMENTO; PUDIENDO VIVIR MUCHOS AÑOS MÁS, PERO EL EXPERIMENTO LOGRADO POR EL DIBUJANTE FUE MAS ASOMBROSO, YA QUE TRANSPORTO SU CUERPO MATERIAL Y SU ESPIRITU A AQUELLA MATERIA ECTOPLASMATICA.
ESTE DIBUJANTE TAMBIEN ERA UN EXPERIMENTADO PARAPSICOLOGO
Y ESTABA ENTERADO DE UN EXPERIMENTO REALIZADO POR UN SUPUESTO LAMA TIBETANO LOBSAN RAMPLA, EL CUAL HABIA TRASPASADO LAS MOLECULAS DE SU CUERPO A OTRO
CUERPO MAS JOVEN YA QUE SU CUERPO ESTABA DESTERIORADO POR ENFERMEDADES DEBIDOS A TORTURAS RESIBIDAS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

DANDOLE VIDA Y IMAGEN DEL RECUERDO DE UN EX LUCHADOR PROFESIONAL, EL CUAL ÉL ADMIRABA "ULTRAMAN" CREADO POR ELI JE TSUBARAYA, QUE FUE PERSONIFICADO POR DÓS EX LUCHADORES UN MEXICANO Y UN VENEZOLANO

ESTE PERSONAJE CREADO Y VITALIZADO POR EL DIBUJANTE ES BAUTIZADO POR SU CREADOR COMO "SILVERMAN"

SILVERMAN SEUNONIMO QUE FUE UTILIZADO POR VARIOS LUCHADORES EN DIVERSOS PAISES DE EPOCAS PASADAS LA MAYORIA DE ELLOS RETIRADOS... AL CULMINAR ESTE EXPERIMENTO, EL CUERPO MATERIAL DEL DIBUJANTE SE DESMATERIALIZA YA QUE SU ESPÍRITU Y MATERIA FÍSICA AHORA ESTAN FORMANDO PARTE DE EL PERSONAJE SILVERMAN

APARTE DE DIBUJANTE DEL NOVENO NUESTRO AMIGO DIBUJANTE ERA UN GRAN AFICIONADO A LA LUCHA LIBRE... Y RECUERDA QUE EN SU VIDA ANTERIOR TENIA UN COMPADRE QUE HABIA SIDO LUCHADOR PROFESIONAL Y TAMBIEN RETIRADO DE LA LUCHA LIBRE.

SILVERMAN SE ENTREVISTA CON SU COMPADRE KAMIKAZE QUIEN TAMBIEN PERSONIFICO AL PERBONAJE DE ULTRAMAN

BUENO COMPADRE ESO QUE TE ESTOY CONTANDO ES LA VERDAD

CONCHALE COMPADRE LO QUE UD ME CUENTA ES INCREIBLE... CLARO QUE SI LE ENSEÑARE LUCHA LIBRE

CONTINUARÁ EN EL SIGUIENTE NUMERO

LOS CÓMICS Y LAS HISTORIETAS EN VENEZUELA.

Por Agustin Ramón Carrillo.

Mis amigas, mis amigos de la red internet, de la página del facebook, sean todas y todos bienvenidos a este programa Los cronistas de la lucha libre. Como siempre, es un gran placer para este servidor, compartir este programa, con ustedes, aficionados a la lucha libre, los cómics y las historietas. Un saludo muy cordial.(...) Bien, hoy quiero dedicar mi segmento a los cómics y a las historietas.

Un dibujante del noveno arte, que se dedique al cómic y las historietas en Venezuela, es un oficio muy poco remunerado, por no decir que es un oficio a honoris causa, porque es muy dificil entrar en el mercado, un guionista de cómics e historietas. Y al igual que es dificil que un dibujante de cómics e historietas pueda entrar al mercado laboral. Los dibujantes de cómics e historietas, del noveno arte, que existen en Venezuela, que son muchos, (yo conozco a varios de ellos), han abandonado, supuestamente, ese terreno del cómics y las historietas, para irse al dibujo publicitario en agencias, donde obtienen una mayor remuneración económica, ilustrando artículos comerciales.

Por eso es que hoy poco, por no decir, casi ninguno, se dedica a hacer cómics e historietas en Venezuela, a pesar de que la escuela de historietas Lopez y Acosta, tuvo entre sus asistentes, muchos alumnos que lograron completar el curso, y quedaron capacitados para hacer cómics en Venezuela. Pero por los motivos que estoy explicando, todos ellos se han dedicado a la ilustración en agencias de publicidad. Porque, ubicar una historieta o un libro de historieta aqui en Venezuela es una odisea. Siempre a sido una odisea.

Y ahora actualmente, es mucho más dificil que hace 20 o 30 años. Estuve conversando con un excelente amigo, aficionado a escribir guiones. Él no dibuja, en verdad es una persona que ha estado en las redes desde hace tiempo, su nombre es Victor Rodriguez. Él escribe guiones. Tiene el pequeño problema que él no dibuja. No sabe dibujar. Amigo común de Pancho Duke Castillo, excelente ilustrador mexicano, ha elaborado para él varias portadas. No solamente las portadas de algunos personajes que él a creado, como El Tigre Misterioso, El Doctor Knoche, Huracán Negro, El Dragón de Oro, y otras series de personajes.

El amigo Pancho Duke ha hecho varias ilustraciones de las portadas. Pancho Duke es un hombre que dibuja muy bien. Se caracteriza por el dibujo artístico. El dibujo característico de los superhéroes, donde da rienda suelta a su imaginación, dibujando cuerpos sumamente musculados, con musculos de superheroes, pero sin embargo cuando entra de lleno a dibujar un guión, encuentra serios tropiezos para escenificar las viñetas, y plasmar en el dibujo, todo lo que el guionista está diciendo en ese momento. Yo sé que es dificil, porque, yo que escribo quión, cuando dibujo, trato de ser lo más simple en mis guiones para tener la oportunidad de poderlo llevar a la historieta.

Explico esto porque hay momentos en el que el guionista, cuando escribe sobre un determinado personaje, se encuentra, muchas veces, se bloquea. Porque despues de trabajar con un determinado personaje durante varios años, despues de hacer viñetas sucesivas, páginas, a veces las ideas, cuando uno está escribiendo, no llega, porque no totalmente todos los días uno tiene la musa allí de inspiración, presente, que inspira a uno sobre determinados personajes que uno está escribiendo. Entonces se dificulta y muchas veces el guionista se repite. Y es cuestión que incomoda cuando un dibujante, un guionista tiene que repetirse, cosa que el ha dibujado por supuesto, modificando un poco, porque ya no le llegan esos momentos de determinadas ideas referentes a ese personaje.

Yo creo, mi entendido, yo he hablado con amigos en internet, que todos los personajes tienen un ciclo. Los personajes, sea cual sea, tienen un ciclo, que el guionista explota ese ciclo. Y llega el momento que ese ciclo tiene que cerrarse. Y yo he estado notando esto en mis cartones cómics. Hay algunos personajes que ya sus ciclos se han cumplido, porque tienen ya varios años de estar circulando en la red, que he estado dibujando, y me he dado cuenta tambien lo que dijo mi amigo Juan Medina, que quizas inconcientemente me estoy repitiendo en los personajes que estoy haciendo.

Estoy repitiendo. Cosa que ya hice con anterioridad, y hay muy poca modificación que le he hecho. Yo no

habia caido en cuenta en este detalle. Lo he analizado. Lo estuve analizando el día de ayer, que tuve la oportunidad de hablar con Juan, anoche. Y tambien el día de hoy en una reunión. Nos reencontramos y estuvimos hablando de cómics e historietas. Y comprendí que hay ciertos personajes que ya tengo que culminar su ciclo, para darle reposo, para refrescar, para reinventarme. Tengo que tomarme un tiempo de esos personajes, para refrescarme, para reinventarme. Porque así no he podido canalizar nuevos guiones, que sean diferente a lo que he venido haciendo. Entonces, eso es algo que le sucede a todo ser humano, que no somos computadoras, no somos máquinas.

Me contó Luis (Medina) que él tuvo que tomarse un ciclo cuando dibujaba su superhéroe como es El Guardián, me dice que tuvo que tomarse unas vacaciones prolongadas de dos o tres años para volver a dibujar al Guardian, que por cierto, él está en el exterior, pues está publicando en Argentina, pero como una publicación muy restringida, que hace en un periodico local de Plata, una ciudad en Argentina, aparte del Mar de Plata, hay una ciudad llamada Plata, donde está actualmente Luis.

Y me dice que las publicaciones no son consecuentes, aunque él envia el material, puede verse que tarda en publicarse. Y esto ocurre cuando ya practicamente el guionista ha agotado la fuente de inspiración momentanea, y tiene que tomarse un tiempo para refrescarse. Yo, en la conversación que tuve con Luis, comprendí que en verdad tengo que tomarme un tiempo para refrescar las ideas y escribir los guiones de ciertos personajes que he estado analizando, y en verdad, esos personajes ya están cumpliendo su ciclo y deben de pasar a un reposo. A unas merecidas vacaciones.

SOBRE AGUSTÍN RAMÓN CARRILLO:

SOBRE EL TEXTO:

Texto transcrito por el editor, extraido de un programa de radioweb llamado Los Cronistas de la Lucha libre, un programa dedicado a la lucha libre, nacional e internacional, que se emite los domingos, con su segmento El analista de la red, conducido por el historietista Agustin Ramón Carrillo, publicado en 2018. **Fuente: Internet Archive.**

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO.

Los Viajes de Alicia. Entropía Cuántica (2024), de Osman Acasio.

¿A QUE SE REFIERE? ¿SABE ACASO USTED ALGO QUE YO NO SEPA SOBRE EL CONEJO BLANCO?

AL SALTAR, EL CONEJO BLANCO ENTRE ESPEJOS A OTRAS DIMENSIONES, ENTRA EN JUEGO LA ENTROPÍA CUÁNTICA

EXPLÍCATE

LA ENTROPÍA CUÁNTICA ES UN CONCEPTO FÍSICO QUE SE REFIERE AL GRADO DE DESORDEN Y CAOS EXISTENTE EN LA NATURALEZA

SE REFIERE A LA ALEATORIEDAD O INCERTIDUMBRE EN UN SISTEMA

EL CONEJO BLANCO SE VALE DEL GRADO DE ENTRELAZAMIENTO PRESENTE EN UN ESTADO CUÁNTICO Y EL DESORDEN INHERENTE EN ELLO PARA OCULTARSE

DICHO DE OTRA FORMA Y EN TÉRMINOS COMPRENSIBLES...

SALÓN DE TÉ LA CONEJA DE MARZO

ABIERTO

LE RESULTARÁ ALTO DIFÍCIL ENCONTRAR AL CONEJO BLANCO.

¿O ES QUE ACASO NO SABE QUE EL CONEJO BLANCO EMPLEA LA ENTROPÍA CUÁNTICA PARA ESCONDERSE?

SÍ, LO SÉ YA ME LO HAN DICHO ANTES.

IGUAL TENGO UNA CERTEZA DE DONDE PODRÉ ENCONTRARLE

ALICIA, ERES UNA CHICA QUE TIENE SUS ARGUCIAS.

YA ME IMAGINO LO QUE DIRÁ EL CONEJO BLANCO CUANDO LO ENCUENTRES.

BURDEL LA MADRIGUERA DEL CONEJO BLANCO

¡¡¿CÓMO ME ENCONTRASTE?!!

MI OLFATO CAZADOR NUNCA FALLA

VEO QUE TRAES CONTIGO TU BÚMERAN CONEJERO.

LO NECESITO PARA CUMPLIR MI MISIÓN.

NO SE OIGA MÁS. ¡QUE COMIENCE EL JUEGO!

¡¡YEN. ATRÁPAME SI PUEDES!!

BIOGRAFÍA DE UN SUPERHÉROE NACIONAL: EL CAPITÁN GUAYANA.

Por Osman Acasio.

Tiene su base de operaciones en el otrora cerro el Ávila, Caracas. Es conocido por ser pionero en su género. Antes de El Patriota, antes de El Guardián, solo había un héroe enmascarado capaz de enfrentarse a los malhechores de turno. Su nombre: El Capitán Guayana.

En 1971, el historietista Julio "hallaco" López, artista entusiasta por las ilustraciones, la creación de historias, la consolidación de la historieta en Venezuela y la defensa de esta apasionante profesión, a través de su tinta, daba vida a quien se convertiría en el primer superhéroe venezolano: El Capitán Guayana.

Héroe que protagoniza la primera historieta de ciencia ficción que se hace en Venezuela, creada para el diario vespertino EL Mundo. Una serie publicada a página completa que narra la historia de un infante guayanés que es adoptado por seres extraterrestres luego de que este perdiera a sus padres en un suceso fatal.

Atraídos por las tierras imantadas del hierro de Guayana, visitantes del espacio en misión de exploración, se estrellan en la serranía de Imataca. Mientras se repara la nave, los visitantes exploran la selva y se topan con un niño huérfano llorando cerca de sus padres muertos. Después de darles sepultura a los padres del infante, los extra-galácticos con el nuevo viajero, y la nave reparada, parten hacia el infinito. Era el día 18 de diciembre de 1945. El niño recogido en la selva guayanesa, se convertía en el primer ser humano que viajaba por el espacio. Durante meses, la nave interplanetaria viajaría millones de kilómetros. Se dirigían a Luros, un planeta del sistema estelar alfa de la constelación centauro, un mundo en donde el niño adquiere poderes especiales. Allí crece hasta que de adulto, es reintegrado a la tierra. De regreso a su planeta, el adoptado, quien adquirió la rapidez, la fuerza y resistencia necesaria para combatir el mal, se convierte en el héroe de Venezuela. Así inicia una lucha en pos de erradicar la maldad existente en su país.

Impulsado por motivos nobles y loables, el venezolano de pura cepa, de rasgos muy varoniles y notable inteligencia, combate el mal y defiende la ecología y su misión es luchar por un mejor planeta, sin contaminación, sin guerras, sin odios, siempre promocionando la paz, el amor y la abundancia.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Publicado originalmente en el blog Soble Ilustraciones y Cómics, el día 19 de agosto de 2016, posteado en la cuenta social de facebook.

LIBRO DE ARTE

FANART BOOK

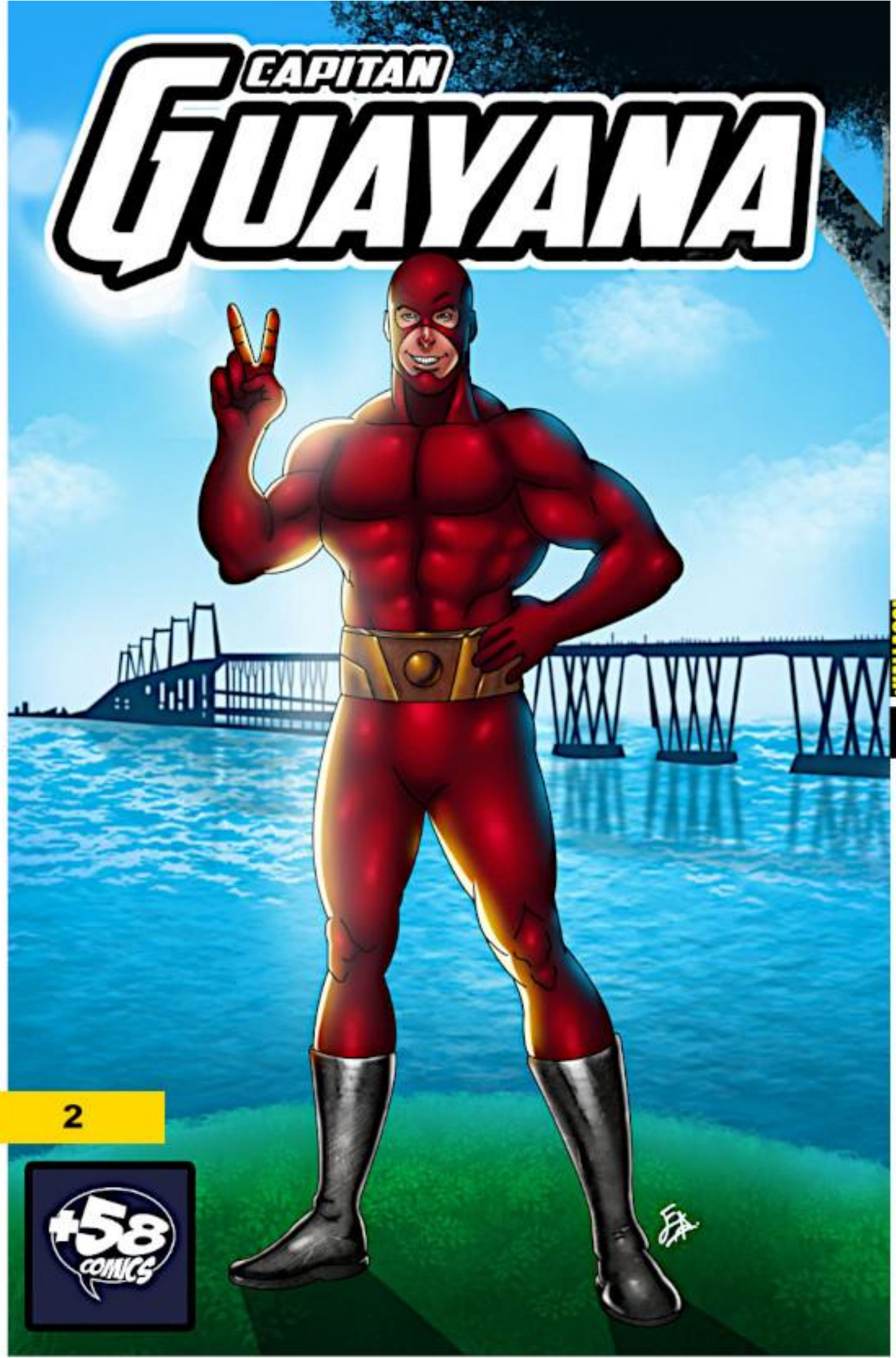
MUÉSTRAME LO QUE TIENES

1

1 - Portada del cómic número 1 Capitán Guayana (1972), de Julio López -Hallaco.

2 - Capitán Guayana (2021). Fanart ilustrado por Edwin Arrieta.

2

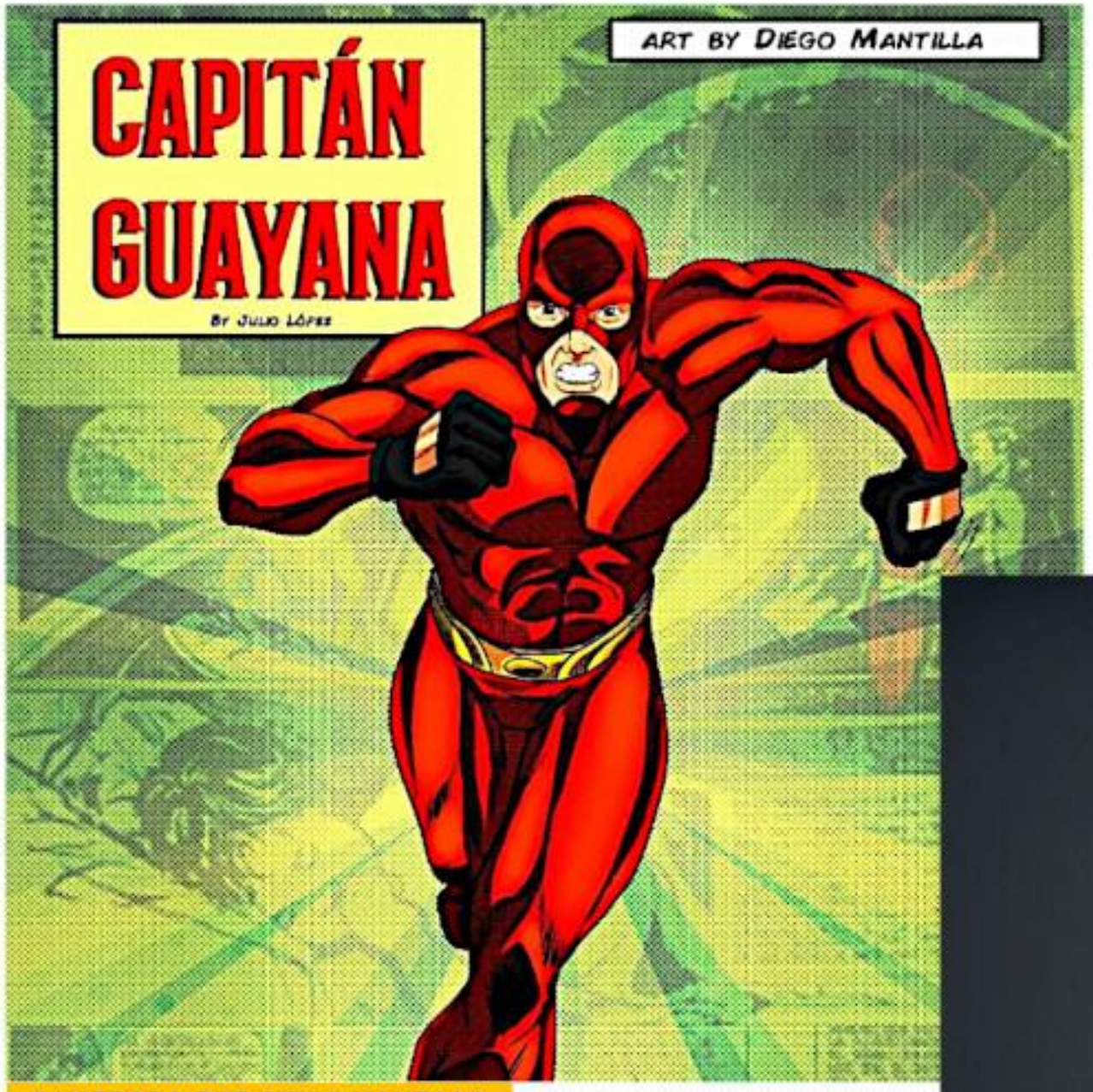


INFOGRAFÍA: ACASIO

ILUSTRADO POR EDWIN ARRIETA

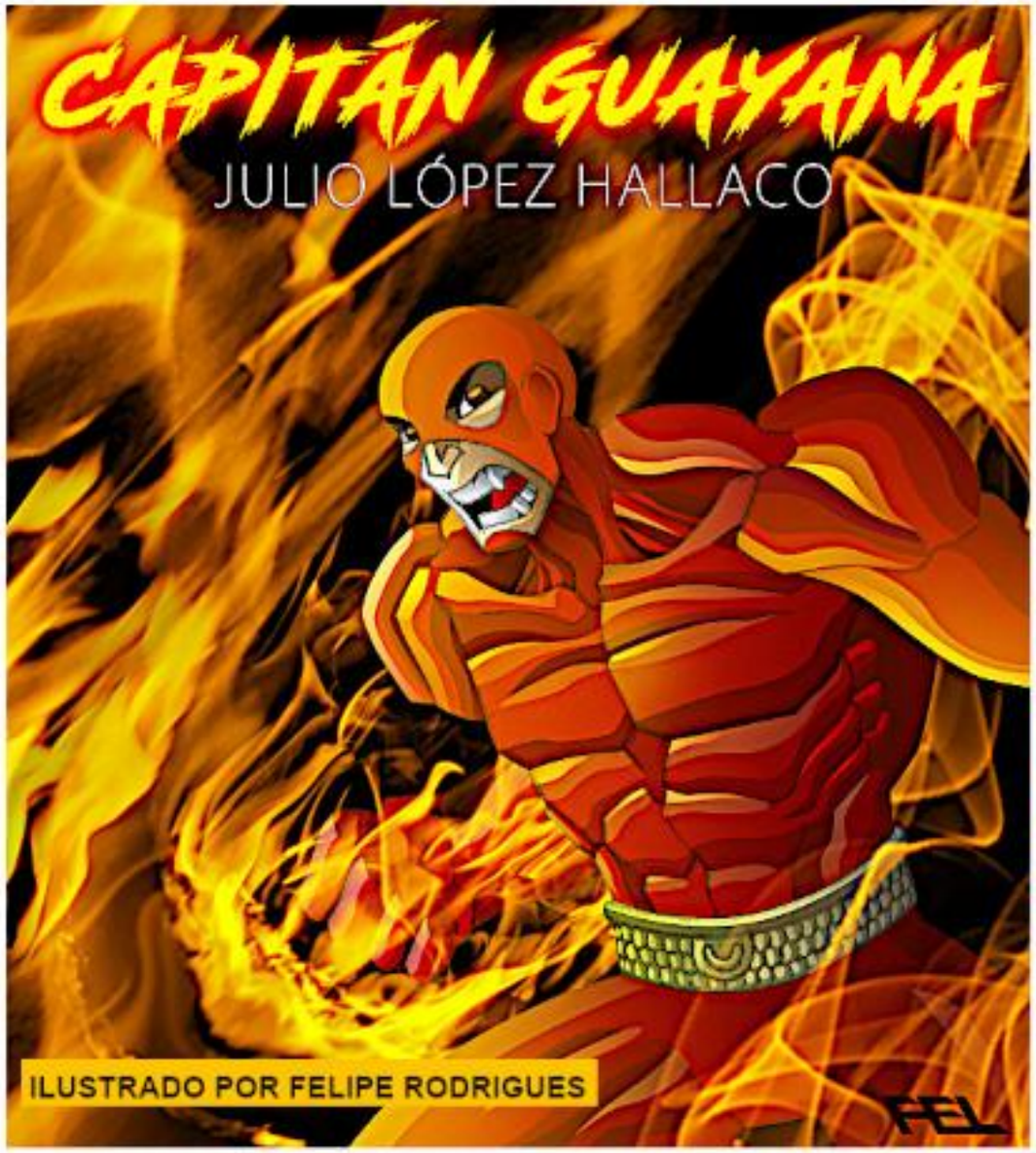
ILUSTRADO POR GALEZ COVER

ILUSTRADO POR DAVID MADRID



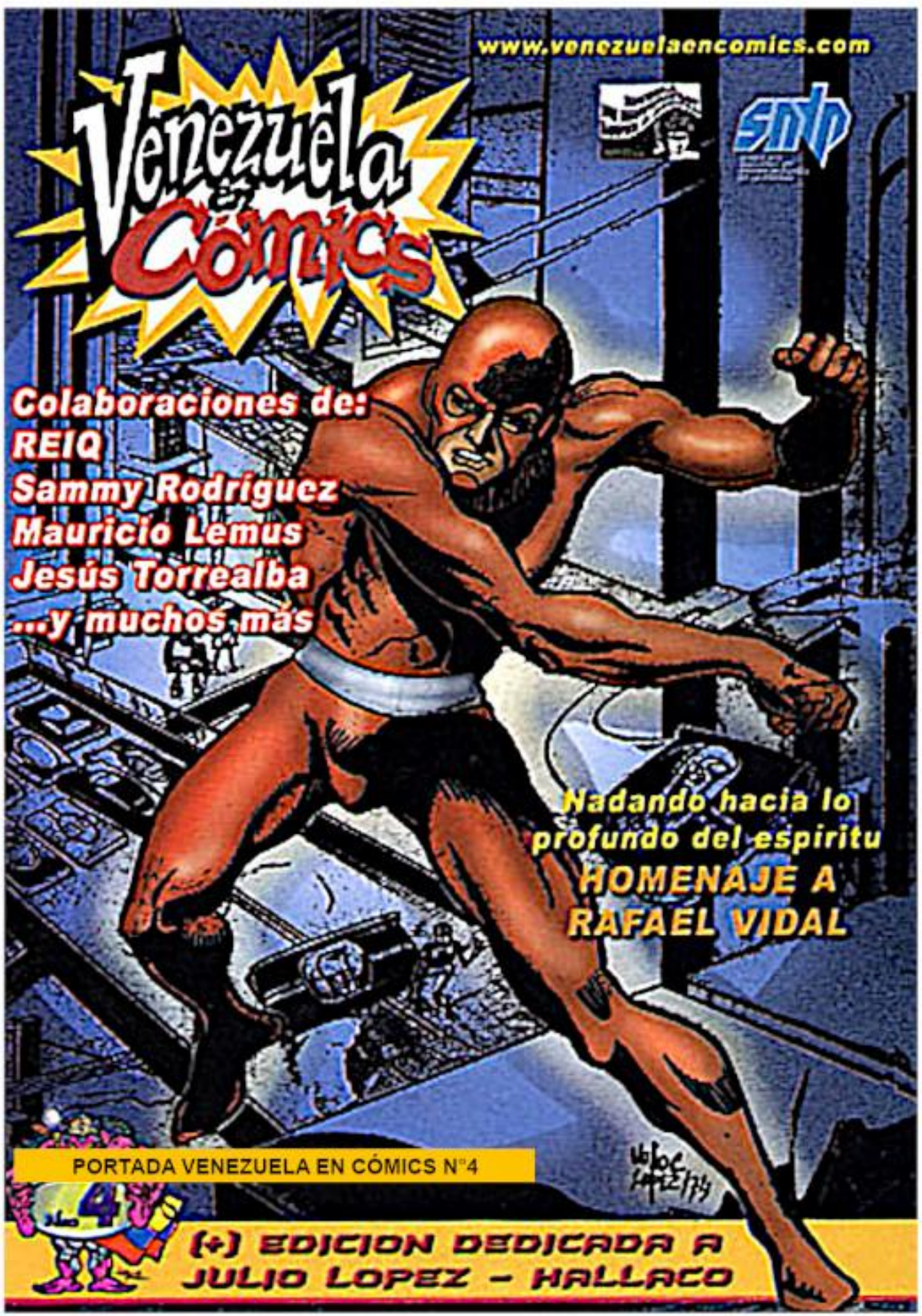
ILUSTRADO POR DIEGO MANTILLA

INFOGRAFÍA: JOSÉ LUIS URIBE -MP32as



ILUSTRADO POR FELIPE RODRIGUES

ILUSTRADO POR VASKOVI75



PORTADA VENEZUELA EN CÓMICS N°4

JUGANDO UN RATO CON KRITA AI DIFFUSION.

Por Osman Acasio.

Krita AI Diffusion es un complemento innovador que integra las cualidades de Stable Diffusion, un modelo de IA de vanguardia para la generación de imágenes, en el software de pintura digital de código abierto Krita. Esta dupla Krita/AI Diffusion permite a los artistas aprovechar las indicaciones de texto y las herramientas de selección para pintar, retocar, refinar y generar nuevas obras de arte directamente dentro de su espacio de trabajo familiar de Krita, ofreciendo opciones de procesamiento tanto locales como basadas en la nube para flujos de trabajo creativos asistidos por IA eficientes y flexibles.

Para probar este matrimonio, descargo el plugin de AI Diffusion del portal github.com, lo instalo en Krita (empleo la versión 5.2.6) siguiendo las instrucciones del portal. Se habilita el plugin, se configura para su uso y listo.

Para esta prueba en particular, deseoso de crear una portada para el cómic Altanera, le pido a la IA que me genere una ilustración, siguiendo el siguiente comando de texto (promteado escrito en español):

"Dibujar en estilo cómic americano, una hermosa mujer de largo cabello negro, repartidora de paquetes, vistiendo ajustado uniforme gris. A su espalda lleva consigo una caja amarilla. La mujer se encuentra montando una motocicleta futurista todo terreno. Detras de ella, un inmenso horizonte".

Probé con varios modelos de IA, presentes en el plugin. Aquí les dejo el resultado final para que le den un vistazo. Así como les muestro una de las ilustraciones, tratada para la portada del cómic.

Flux (Schnell)

Jugando un rato con
Krita AI Diffusion

Osman Acasio

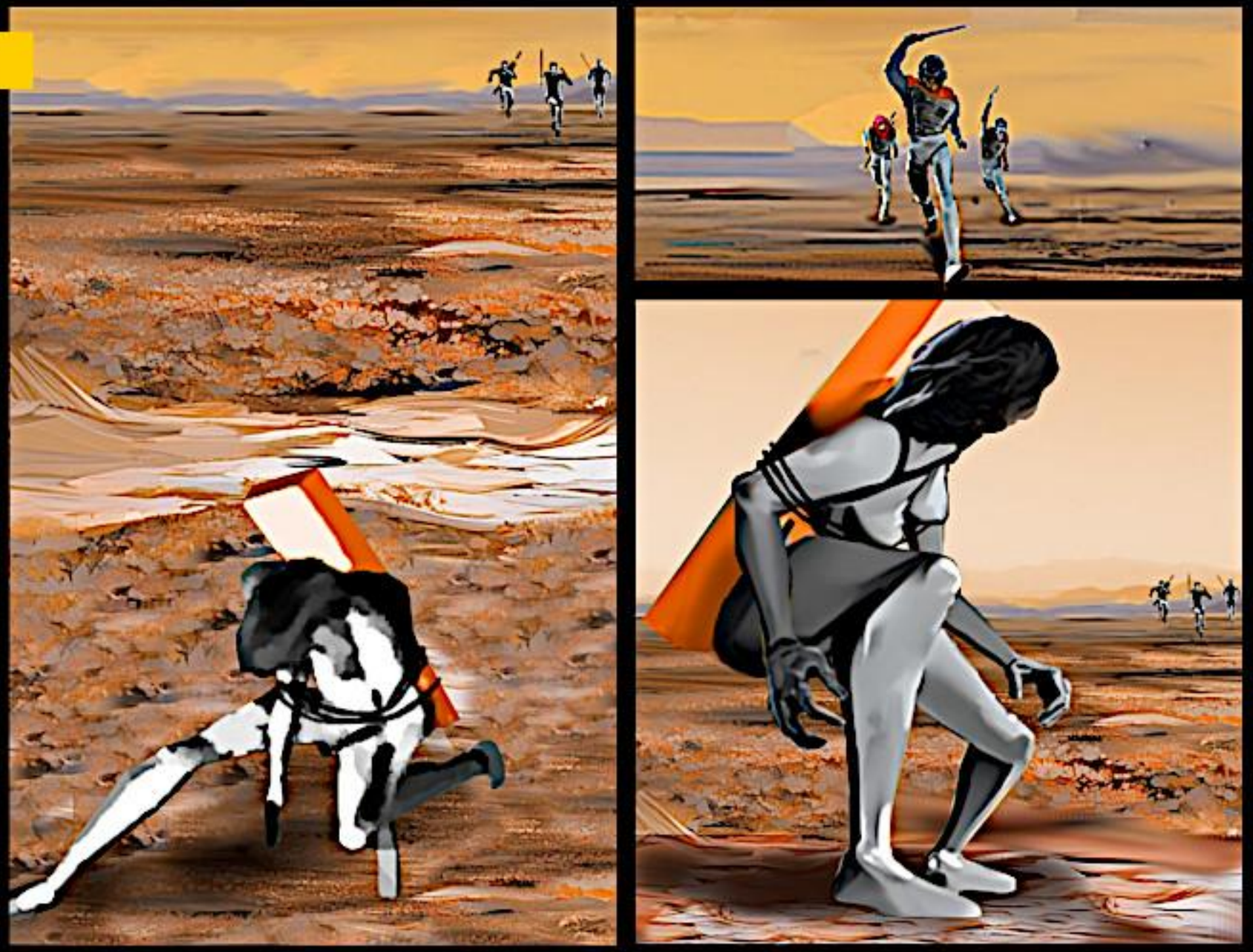
Digital ArtWork

Cinematic Photo

PORTADA DE CÓMIC:

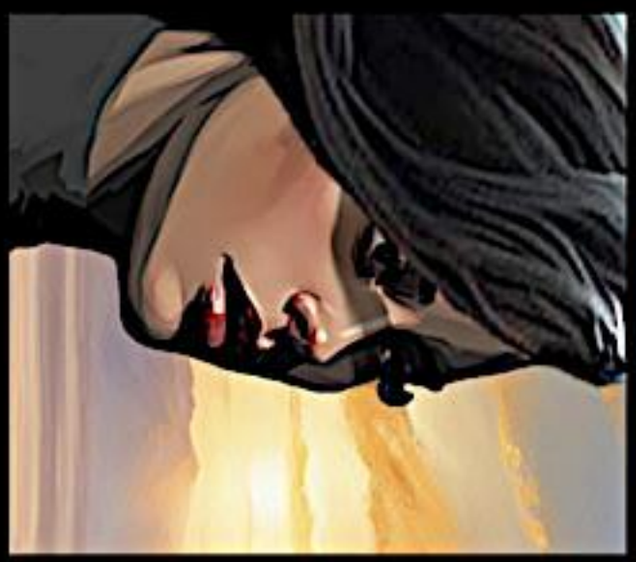
Portada del cómic Altanera, cuya ilustración fue creada con Krita AI Diffusion, y retocada digitalmente en GIMP. Bastante satisfecho con el resultado.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO



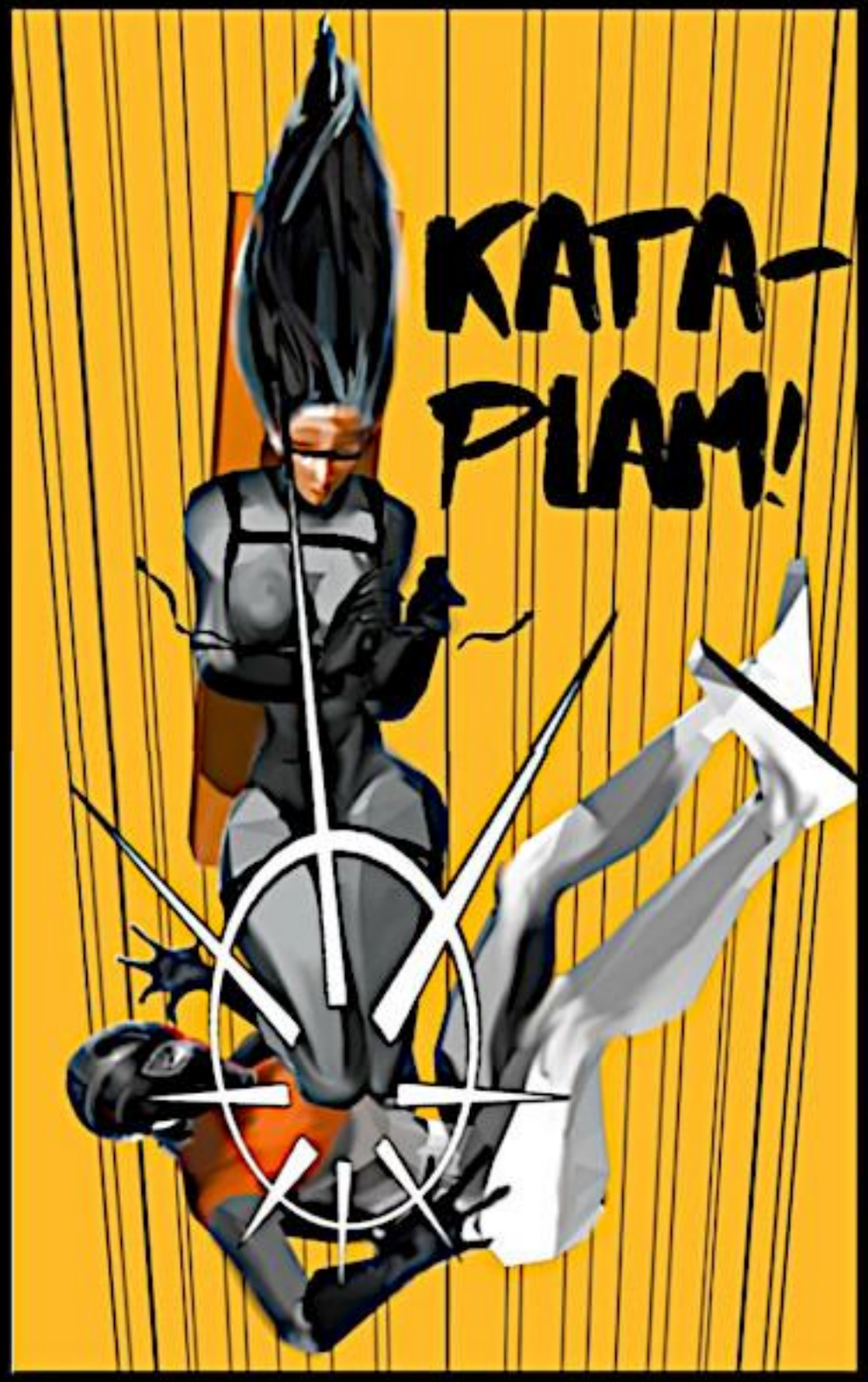
Altanera. Contragolpe (2024), de Acasio.

Cómic de autor: Altanera



Acasio

Cómic de autor: Altanera


KATA-
PLAM!

CONTINUARÁ...

PRIMER MOTION MANGA DE VENEZUELA.

Por Osman Acasio.

Manga marabino se expande de formato, y del soporte impreso, salta al formato historieta audiovisual para convertirse en el primer motion manga de Venezuela.

El manga Yo soy Tomodashi. La cadena de sacrificios. Una historieta creada por las mangakas M. Roku y Kurai Megami, quien fuera lanzada en formato impreso en Maracaibo, es llevada al formato historieta audiovisual para convertirse así en el primer motion manga de Venezuela.

Tal como lo habían anunciado sus productores, el primer capítulo del motión manga es publicado vía webisodio a través de una cuenta de SNT Studios en youtube. El primer capítulo titulado Capítulo 00 Bicolor es publicado el 2 de febrero del presente año (2016), con una sorprendente duración de 17 minutos. Toda una proeza en el mundo de la animación. Una obra de libre distribución sin fines comerciales.

El proceso de conversión del manga Yo soy Tomodashi al formato motion manga corrió a cargo del estudio Shin no Tomo Studios, quien se ocupó con la ayuda de Albatros Studios y Sonofilia Studio record darle vida animada al manga marabino. Un Motion manga basada en la historia de Kurai Megami con guión e ilustración de M Roku. Con la participación del actor de doblajes Ruben León, mejor conocido por personificar con su voz a "El Guasón" o "Joker" en distintas series y películas animadas de DC Cómics desde los años 90.

"Yo soy Tomodashi. La cadena de sacrificios" relata la historia de Kurai Megami (Una característica curiosa es que los nombres de las autoras del manga aparecen como personajes del mismo), una joven creada a través de dibujos para encontrar la perfección. Ella ve la realidad distorsionada del mundo. Representa el arte y dibuja a Tomodachi por órdenes de su creador. Poco a poco irán apareciendo los demás personaje, generando una cautivadora historia de suspenso. Una historia oscura pero realista con 6 personajes principales que representan algún tipo de cultura o actividad, como el baile, el videojuego y la música. Así como sus cuidadoras o "maids" que siempre están con ellos.

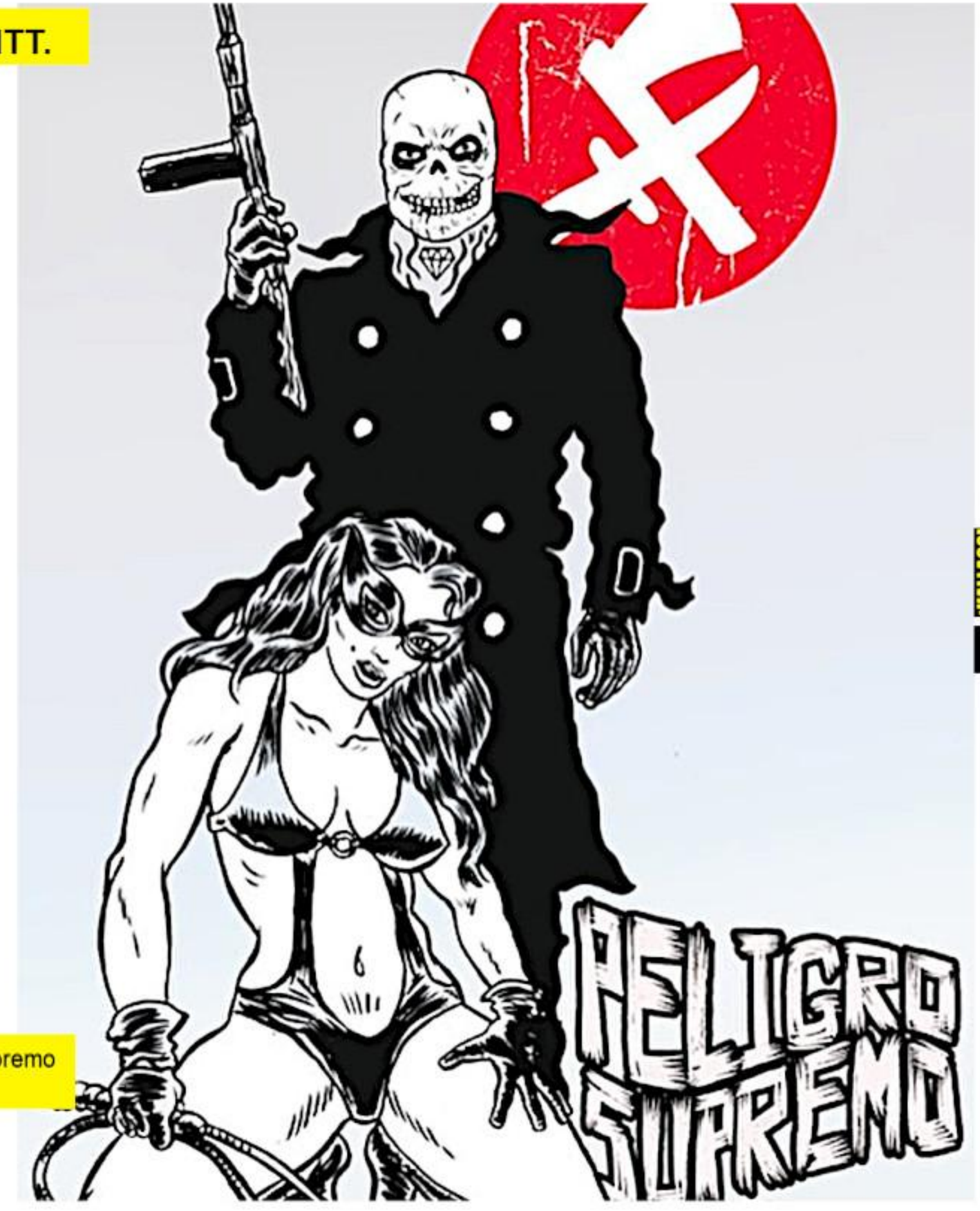
De hoy en más, con la entrega del primer capítulo de la serie Yo soy Tomodashi. La cadena de sacrificios, tendrán los asiduos lectores de historietas niponas y fans del género, un aliciente para esperar con gusto las publicaciones venideras de un motion manga seriado bien hecho en nuestro país. Una valiosa iniciativa que contribuye a fortalecer el noveno arte bien hecho en Venezuela. Acasio

https://www.youtube.com/watch?v=qbklyvUgZEY

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el día 4 de marzo de 2016.

CÓMIC DE AUTOR: ZIRITT.



Tarantula y el Señor Muerte. Peligro Supremo (2011), de Alexis Ziritt.

¡DE PRONTO!!!
LECHE ACIDA!

CARACAS...
JEQUE LA PERRA NO SUELTA ¡NADA!

LA MUJER NO ERA OTRA QUE LA SUPER PELIGROSA...
TARANTULA

¡NO TE HAGAS LA DURA MAMI! TAL VEZ CON UN POQUITO DE CARIÑO...

TE ESPERABA ¡GRANDULON!

FIN del Episodio

BRUUUUTOOOOOOO
MUCHO GUSTO

ANÁLISIS DEL ARTE ROBÓTICO: CARIBE CÓSMICO / NUEVO LIENZO AUXILIADO CON ROBOTS.

Por Enrique Acasio

En el presente ensayo proponemos el análisis de la pieza de arte: Caribe Cósmico, y cómo pudo ser percibido por los espectadores en el 2do Salón Regional de Artes Visuales Pueblo Nuevo de Paraguaná, empleando para su estudio tres elementos claves o dimensiones; Dimensión Emocional, Dimensión Interactiva y Dimensión Comunicativa.

Dimensión Emocional, en él pretendemos describir las posibles emociones que logra obtener el espectador al interactuar o percibir la obra.

Dimensión Interactiva, en este apartado se describe el tipo de interactividad que opera o se desarrolla con el espectador y el arte robótico.

Dimensión Comunicativa, refleja el conjunto de acciones corporales que permiten la comunicación con la obra y su cognición, es decir la facultad del espectador de procesar la información a partir de la percepción del pez.

INTRODUCCIÓN DESCRIPTIVA.

Caribe Cósmico se trata de una pieza de arte del tipo pez animatrónico, enmarcado en el Arte Robótico. Una instalación que muestra una representación de pez amazónico, específicamente una piraña la cual se ve intervenida por la mano del hombre, entregando una especie de ser Orgánico - Máquina. Un símil de ser vertebrado con una gran cantidad de implantes en su cuerpo. Una narrativa que se presenta en el mundo tecnológico de la comunicación, y la posible regulación de los seres vivos y su aplicación a sistemas mecánicos y eléctricos; disciplina conocida como Cibernética.

Encima de la cabeza del pez se encuentra montada una pequeña hada, totalmente desnuda, con alas del tipo libélula a su espalda.

El arte en sí contiene implícitos debates como: la teoría Cyborg, zoomorfismo, diseño industrial, entes férricos (hadas de la naturaleza), y por supuesto la mitología y la oralidad rural de la sierra coriana que es inmanente.

Estamos experimentando un gran crecimiento en el desarrollo de las manifestaciones artísticas que utilizan robots, no solamente como proceso para crear artes visuales auxiliadas con ellas, sino sobre todo como medio de expresión, es decir, los robots forman parte física e integral de la obra a exhibir. Ya comienza a

vislumbrarse como las artes del futuro próximo están proyectando su atención hacia la ciencia y la innovación tecnológica. En esta parte del globo aportamos nuestro grano de arena en esa dirección. Es así, como fue postulado un arte robótico en el 2do Salón Regional de Artes Visuales Pueblo Nuevo de Paraguaná, estado Falcón, Venezuela. Evento celebrado a mediados de diciembre del año 2024. De 58 piezas enviadas a concurso, 25 fueron seleccionadas para su exhibición. De entre dichas obras, la pieza de mi autoría: Caribe Cósmico fue aprobada.

DIMENSIÓN EMOCIONAL.

Las emociones comienzan con cierta curiosidad ante el aspecto sintético y artificial del pez, aunque a primera vista se perciba como una piraña, su aspecto de ser robótico; con placas metálicas, tornillos, remaches y luces se contraponen en su cognición, vivo y sintético. Busca en el espectador ese estado de emoción positiva, como lo es la curiosidad, un impulso natural que nos lleva a encontrar nuevas respuestas del lenguaje plástico entregado por la pieza de arte. Por otro lado, el espectador o consumidor de la obra podrá percibir un estado de animo, de felicidad al ver que encima del pez se encuentra en perfecta armonía una pequeña hada de la naturaleza. Que está en simbiosis con el Caribe robótico, una asociación intima de ambos organismos para beneficiarse mutuamente.

La escultura animatrónica permanece quieta y estable mientras no es activada. Una única variable que afecta su pasividad es la aproximación directa de un espectador y pulsar el botón que se encuentra en la cercanía de la base del modelo. El robot comenzará a mover sus aletas dorsales y caudal en representación de dinamismo / desplazamiento. El movimiento

entrega cierta gracia y ritmo a la pieza, es así como la aleta dorsal cartilaginosa (aleta superior) y la aleta dorsal anal (aleta inferior) flexionan en un sentido, mientras que la aleta caudal o cola principal flexiona en sentido contrario, entregando un hermoso movimiento ondulatorio, y de esta forma obsequia la sensación de estar propulsándose en los espacios de la sala en donde es exhibida. En tanto que el espectador mantenga pulsado el botón, podrá disfrutar del movimiento oscilante y los respectivos sonidos del pez robótico. Aunque denote un cierto aspecto rudimentario, es de gran efectividad emotiva pues la escultura toma vida, es decir presenta ánima, rompiendo con la acostumbrada escultura estática y aportándole con ello originalidad a la obra.

DIMENSIÓN INTERACTIVA.

La interactividad en relación al espectador es del tipo reactivo. El pez animatrónico reaccionará en el entorno, según la narrativa interactiva que emplee el espectador. Es decir, podrá definir la dinámica activa del arte según la frecuencia y duración del pulsado del botón.

Caribe Cósmico se trata de una obra de arte robótica introspectiva, de carácter exploratorio, con interacción reactiva y personal con todos los usuarios del salón que quieran hacerlo. De esta forma, el público presente tiene conciencia de que sus actos o acciones tienen repercusión en la pieza, entregando así un pequeño lazo de comunicación con el pez animatrónico y su pequeña compañera.

Los espectadores perciben una experiencia sinestésica de luces, sonidos y movimientos. Aunque la obra se muestre en un principio pasiva - contemplativa, de corte estático, también entrega una comunicación motora que convierte a la obra en una pieza digna de disfrute visual.

DIMENSIÓN COMUNICATIVA.

Lo que le entrega gran valor a la pieza, es que sencillamente permite armar el discurso del movimiento, y por ende, la capacidad de la obra para producir la metáfora de la vida. Permitiendo por algunos segundos, la li-

bertad a los usuarios para fantasear el hecho de poder tener en frente unos "extraordinarios" seres vivos. Aunque la instalación se encuentre cercano a una pared, lo que dificulta su visualización en todo su entorno, el público podrá acceder y comunicarse con el de una persona a la vez, por lo tanto el pez robótico actúa individualmente.

Estamos en presencia de una obra enmarcada en el arte robótico, un artilugio que entrega respuesta en función de una acción o proceso de entrada, un sistema de comunicación con el espectador que emula un pequeño computador en su esencia más primitiva; con respuesta de apenas 1 bits puede ofrecer dos posibilidades, " 0 - 1", es decir, define una decisión: si/no, encendido/apagado, arriba/abajo, etc... Esto permite una comunicación primigenia con el usuario espectador y el Caribe Cósmico. Si así lo requiere, afecta el arte al pulsar el botón y darle movimiento al pez, dejando de ser un elemento contemplativo para convertirse en un arte interactivo.

NUEVO LIENZO AUXILIADO CON ROBOTS.

Se inicia la creación de un nuevo cuadro empleando para ello dos unidades robóticas: Reveron y Rivas 001. Mediante la técnica del dripping se practicó el manchismo de la obra en un arreglo de composición abstracta lírica, caracterizado por una red espesa y enmarañada de manchas y rasgos. Como es habitual, la tela fue colocada en el piso y las unidades robóticas intervinieron directamente la pieza sobre ella. Cabe destacar que el modelo Reveron actuó en el lienzo al distribuir los recursos pictóricos, contando con un deposito de 30ml de capacidad lleno con pintura acrílica diluida, la cual descendía por un pequeño tubo capilar para terminar "empapando" una esfera metálica de 35 mm de diámetro. La esfera era bañada de pintura y al desplazarse el robot obligaba a la esfera a moverse con ella, esparciendo así la pintura en forma de trazos lineales, como si de un rotulador o bolígrafo de bolas se tratase. Un cilindro plástico era el encargado de mantener acotado la esfera y permitir su rodamiento. El artista visual entonces tendría que definir las rutas de desplazamiento de la unidad en el lienzo para jugar con la composición y el ritmo, así como el de reponer o

cambiar la pintura una vez agotado el deposito.

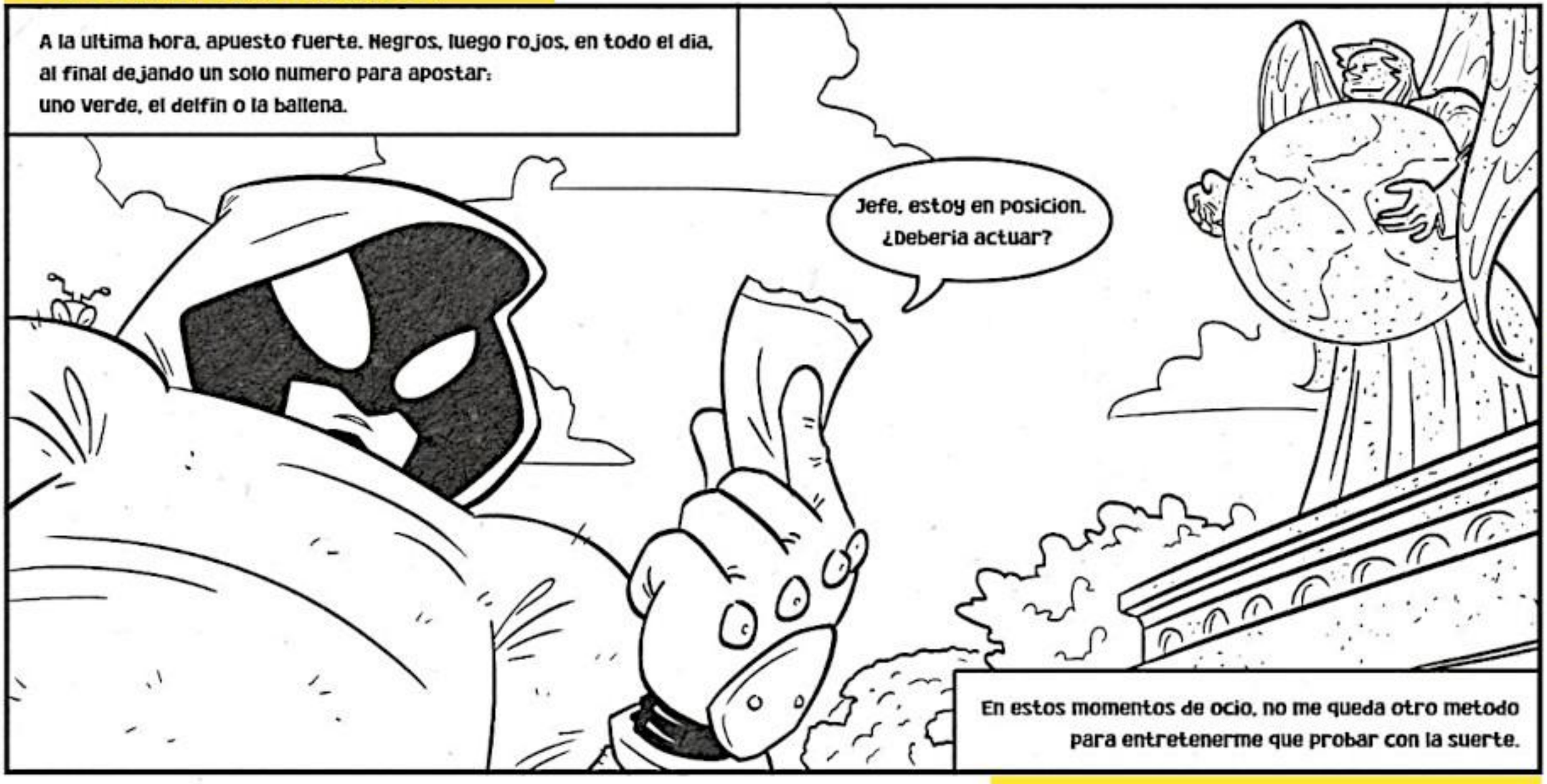
Rivas 001 se encargó de realizar los trazados y pinceladas característicos con su brazo robótico. Finalizada la intervención, la tela fue enmarcada en una cuadrangular de 84 x 62 cm.

La obra fue creada con el propósito de ser donada a la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, específicamente al Departamento de Mecánica y Tecnología de la producción, oficina al cual estoy adscrito. Al cierre de la presente edición de la revista Hallaco, se estaban realizando los preparativos pertinentes para que la obra de arte pase a ser patrimonio de la UNEFM.

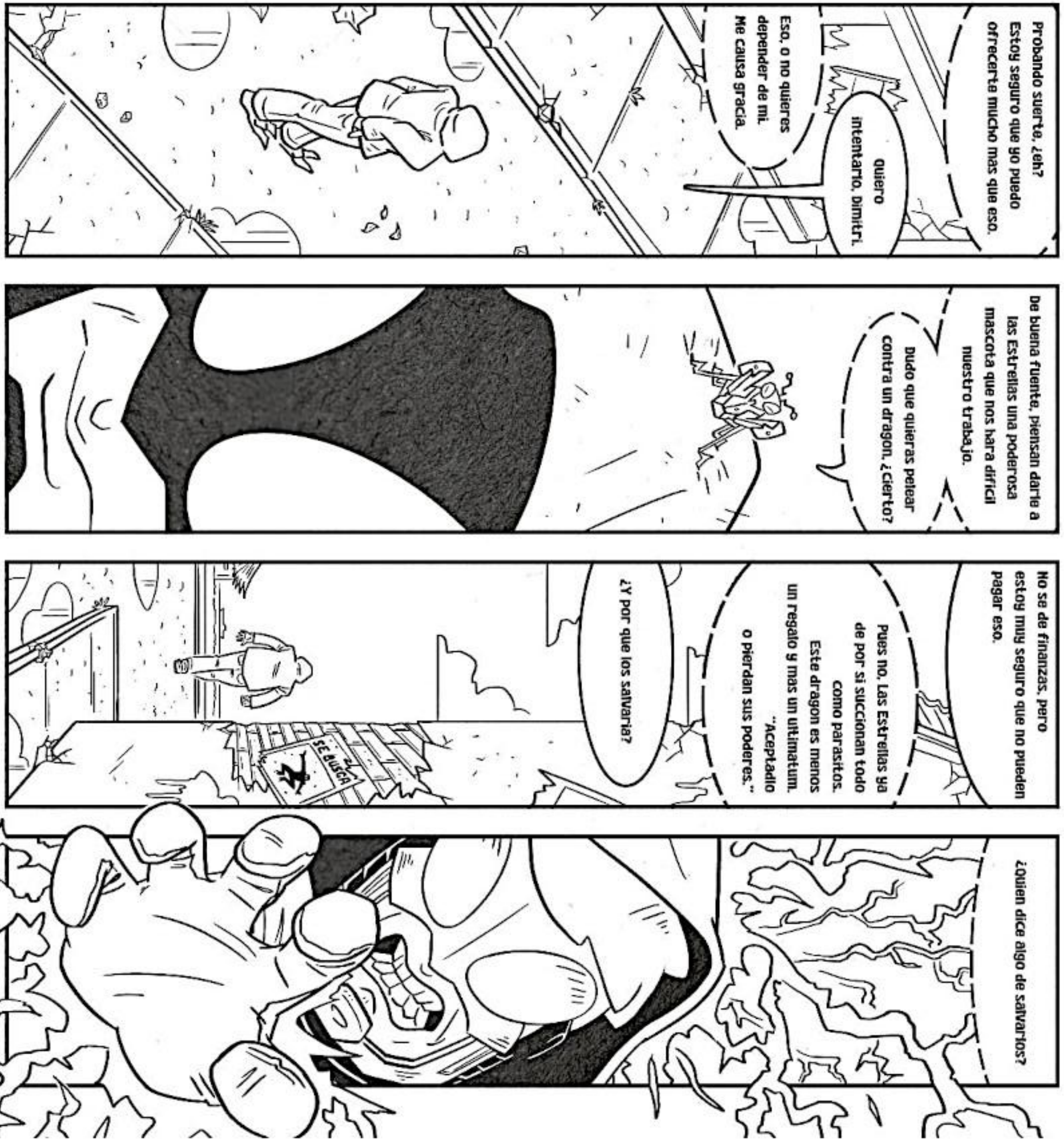
Imagen Superior: Unidades roboticas interviniendo la obra.

Imagen Derecha: Obra terminada.

CÓMIC DE AUTOR: TOBIA / NIETO.



Insecto Nocturno. Loterias y Dragones (20249, con guión de Henry Tobia, bajo ilustraciones de José Nieto.


Probando suerte, ¿eh? Estoy seguro que yo puedo ofrecerte mucho mas que eso.
Quiero intentarlo, Dimitri.
Eso, o no quieres depender de mi. Me causa gracia.
De buena fuente, piensan darle a las Estrellas una poderosa mascota que nos hara difícil nuestro trabajo.
Dudo que quieras pelear contra un dragon, ¿cierto?
No se de finanzas, pero estoy muy seguro que no pueden pagar eso.
Pues no. Las Estrellas ya de por si succionan todo como parasitos. Este dragon es menos un regalo y mas un ultimatum. "Aceptadlo o pierdan sus poderes."
¿Y por que los salvaria?
¿Quien dice algo de salvarlos?
SE BUSCA

Loterías y dragones

Guión: Henry Tobia Arte: José Nieto
2024

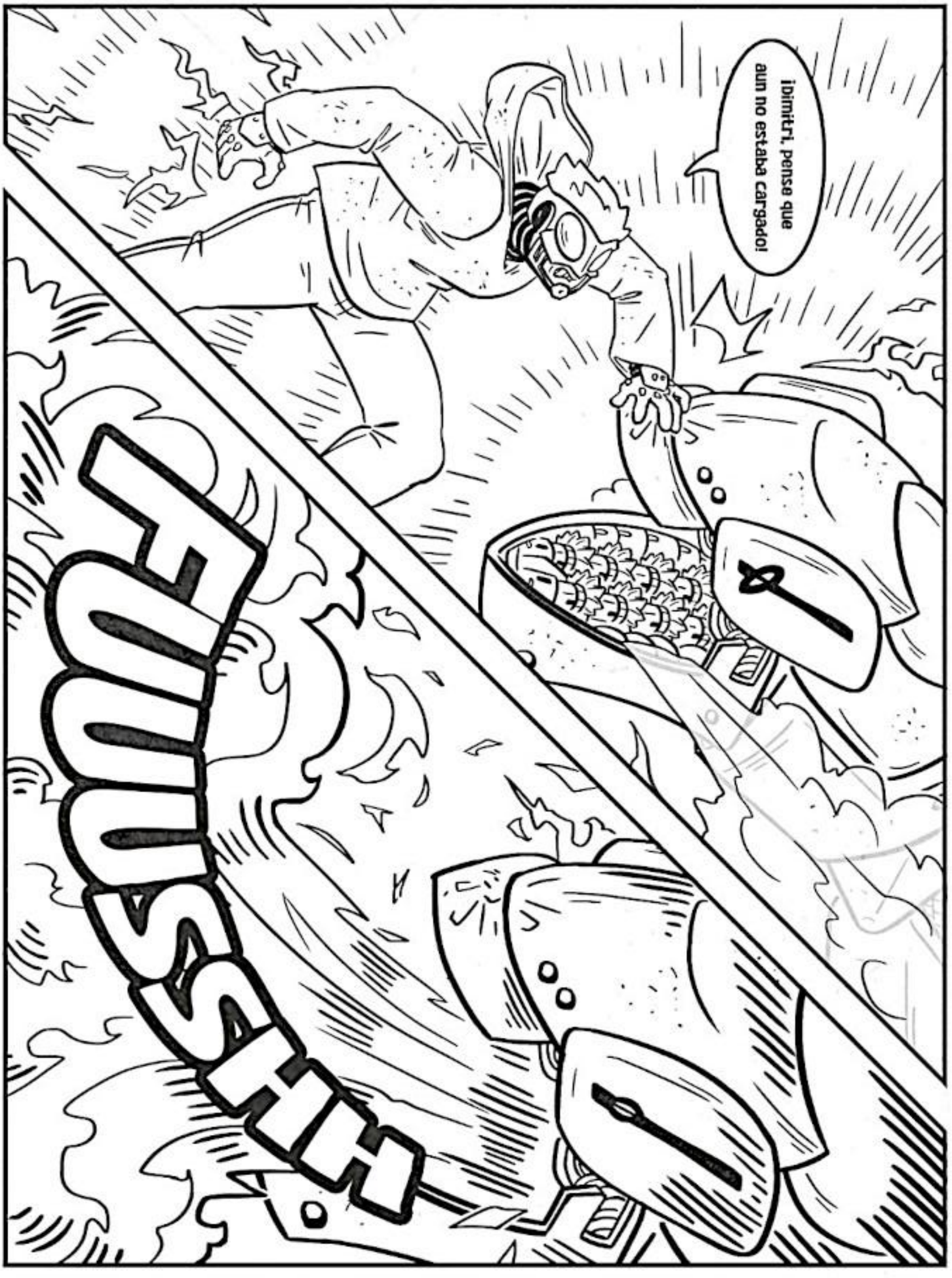
¡Quieto!

Pftt, que armas tan anticuadas. Y el ambiente ha sufrido para recargar a esta cosa. Yo me encargo de los guardias, tu asegurate de destruir al dragon antes de que sea activado.

¡Arggg!

No los mates.

Que aburrido, pero si insistes.


¡Dimitri, pense que aun no estaba cargado!
HUUSSHH

Jeje.
Muy cerca.

GRAAAAAAAAR

¡cuidado con sus garras!

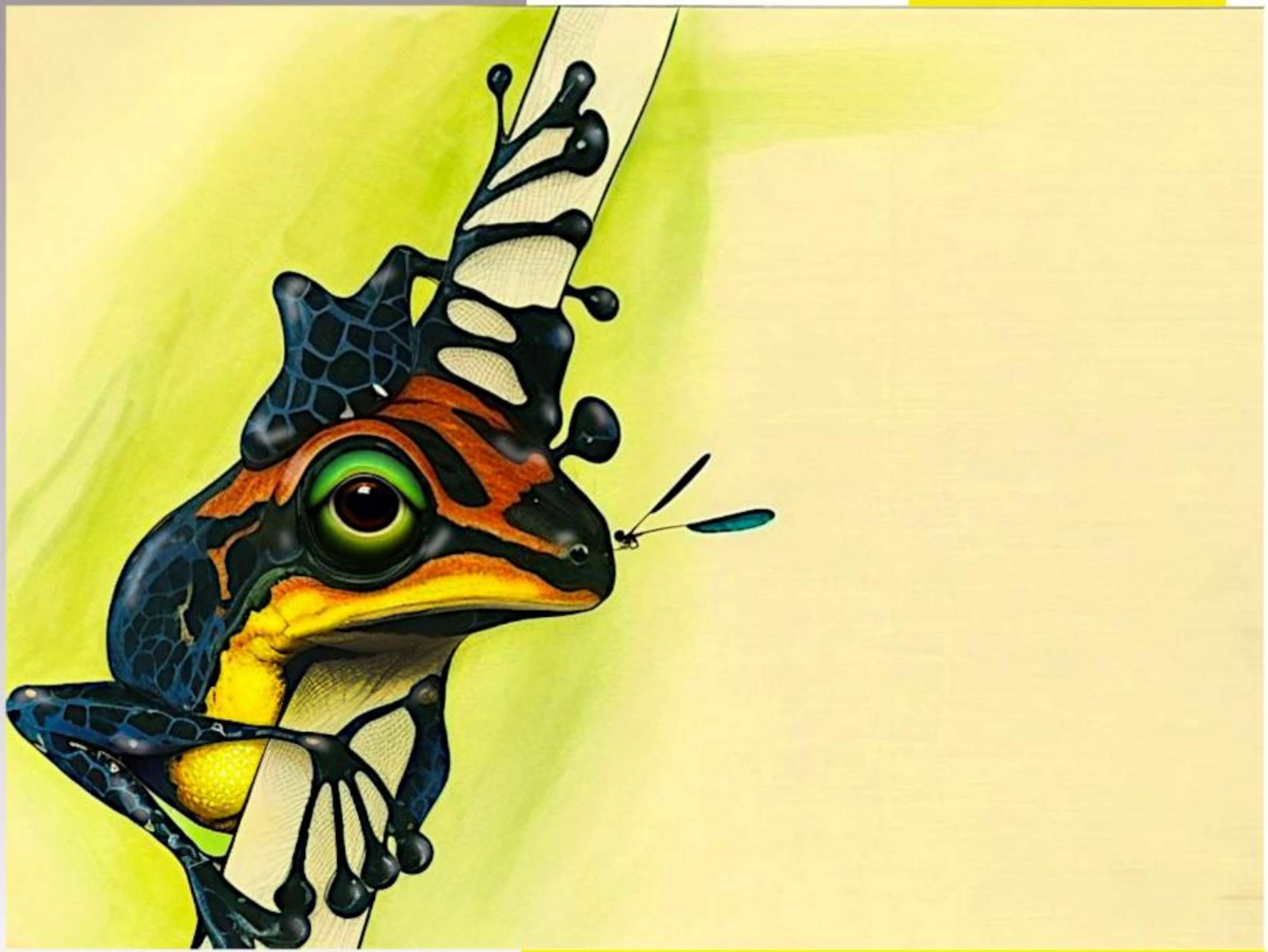
¡Bang!

No habia muchos guardias debido a que una Estrella iba a vigilar al dragon junto a ellos. Pero, segun, estaba haciendo actos de heroismo para las camaras.

Henry Tobia / José Nieto

"Martillo Biónico Cartoon. Pégale con el martillo" (2024). Fotograma de un micro animado creado para promocionar el cómic M. Biónico, de Acasio.

GALERÍA HALLACO



"Una vieja Ilustración pasada por Leonardo Ai" (2023), de David Dávila.

1

1- **"PinUp Chica gótica pastel de Frankenstein"** (2017), de **Glen Fernández -GlenFX.**

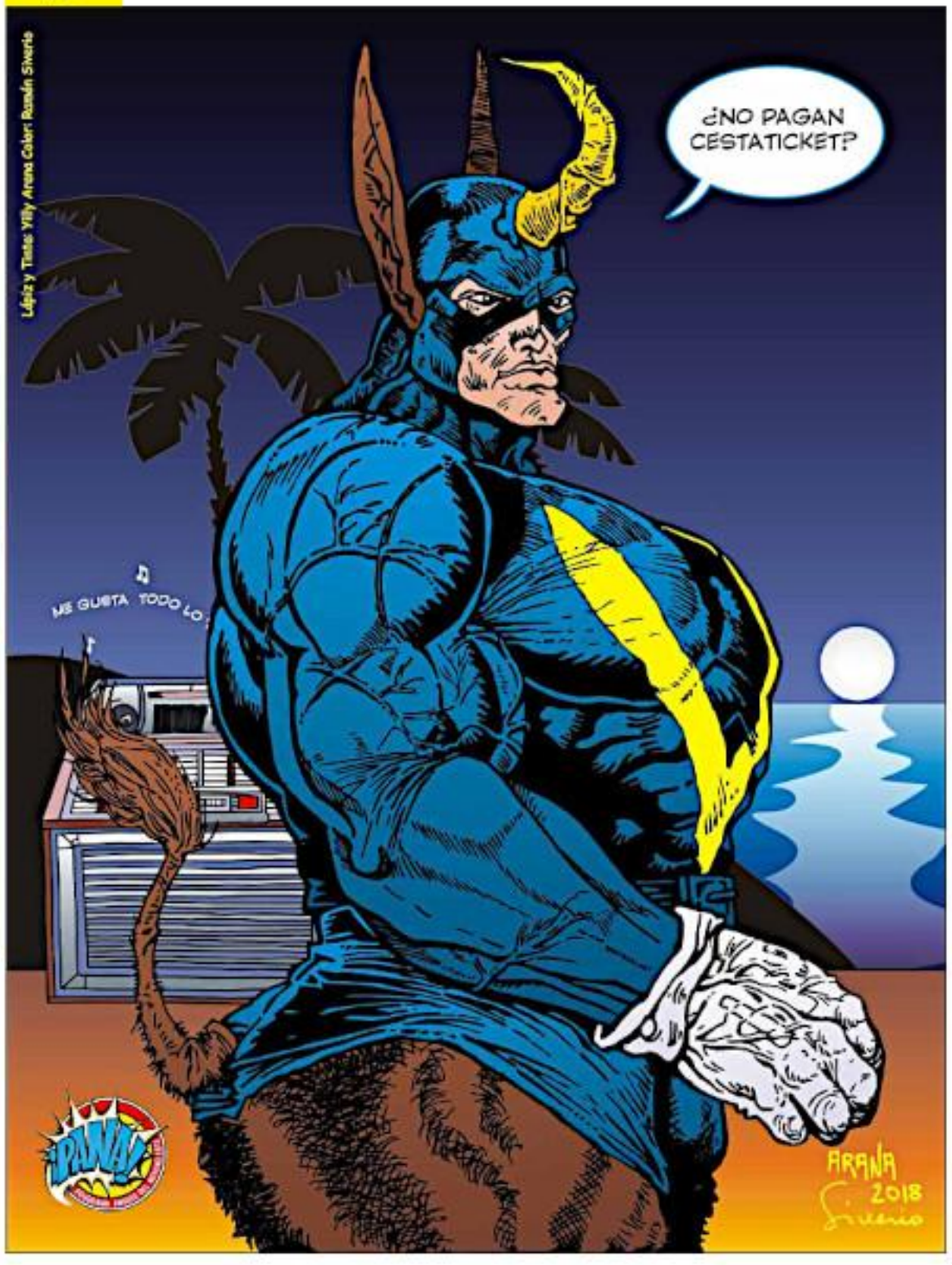
2- **"Walking on dream"** (2017), de **Patiño.**

2

GALERÍA HALLACO

1

2



1 - **"Miss V"** (2014), de **Daniel V Cedeño**.

2 - **"Burricornio a lo Rob Liefeld"** (2018), ilustrado por **Yilly Aranna**, con colores de **Ramón Siverio**.

1

2

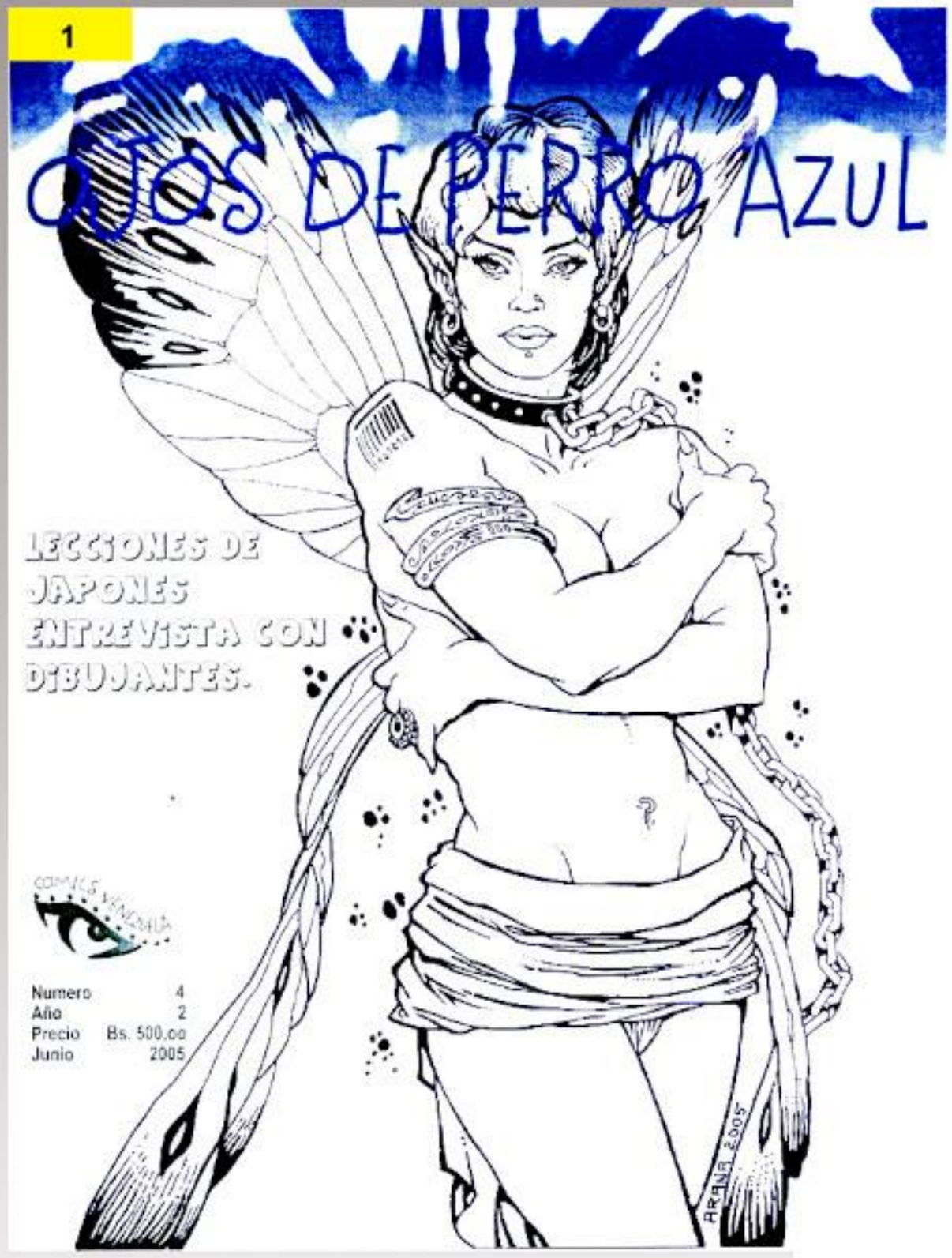
1- **"El Guardián"** (2022), de **Wilfredo Pérez - Wilustrador**; basado en personaje gráfico de **Juan Medina**.

2- **"Los Viajes de Alicia"** (2025), **de Aduin Nava**; basado en proyecto colaborativo de nombre homónimo creado por **Guillermo Cartay**.

GALERÍA HALLACO

1 - "Afro con perlas" (2025), de Jhomar Loaiza.

2 - "Greca" (2025), de Argenis Aranguren.



1- Portada fanzine **Ojos de Perro Azul. Número 4 (2005)**. Cómic Valenciano donde intervienen Yilly Arana, Orlando Oliveros, Richard Montenegro y José Antonio Scovino.

2- Portada fanzine **Ojos de Perro Azul. Número 6 (2006)**. Diseño de portada obra de Yilly Arana.

"Un personaje que adore crear fue este, La Guardiana, un ser místico que vela por el bienestar de la naturaleza y mantiene el equilibrio entre las especies. Es de esos personajes que en la medida que lo vas desarrollando empiezas a conectar con él y te lleva de la mano hacia su propio universo. Será que contamos las aventuras de La Guardiana?"

Edixón Rodríguez.

DISEÑO DE PERSONAJE
La Guardiana (2019), de Edixón Rodríguez.

"RENDER GIRL LOW POLY" (2015), de VJ Render.

VJ RENDER

"Corte Lunar" (2024), de Lakmiz Art.
Mixta sobre papel.

GGP

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

MEGALODON

Tiempo

NEÓGENO

Lugar

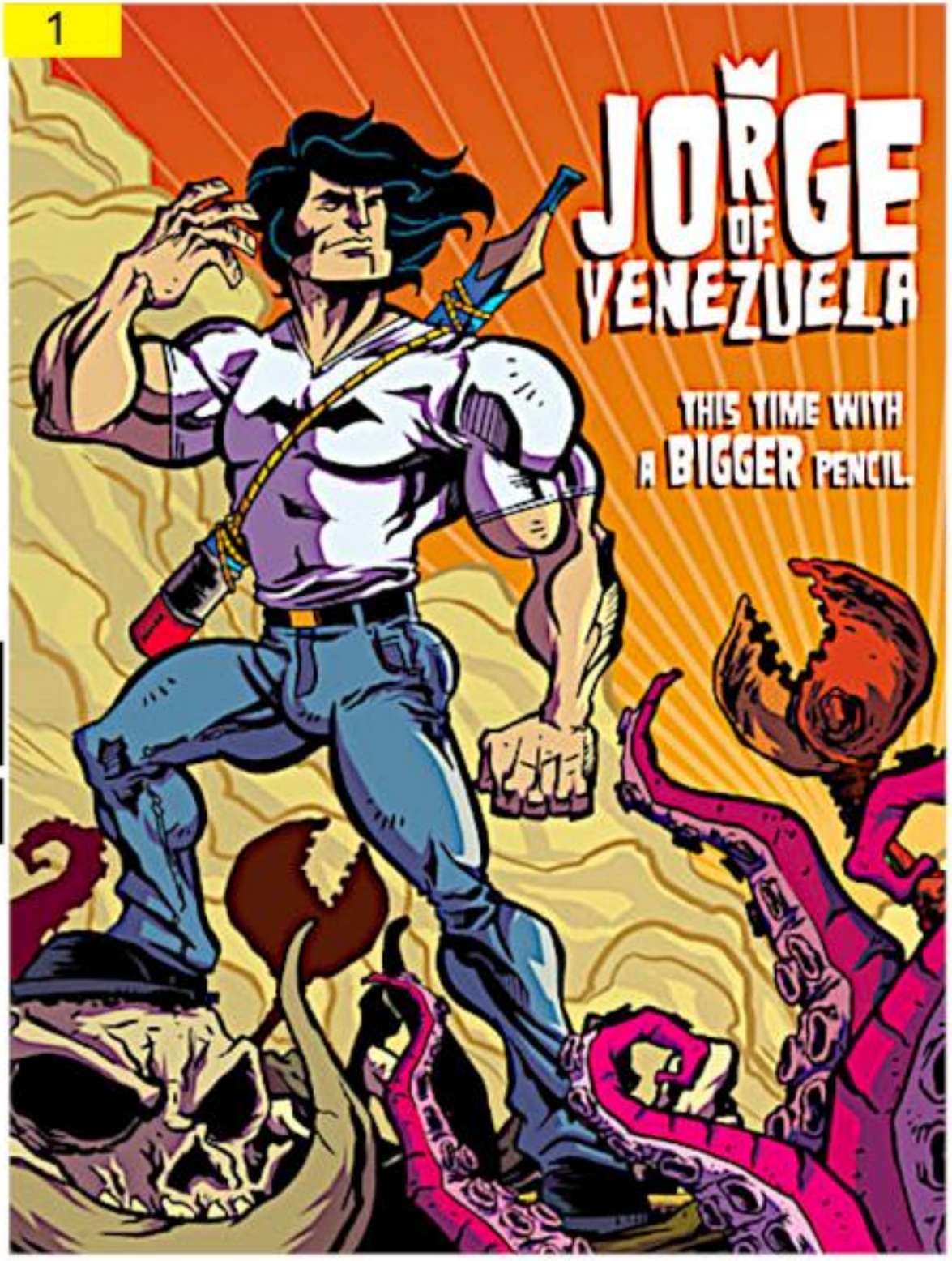
FALCÓN

Tamaño

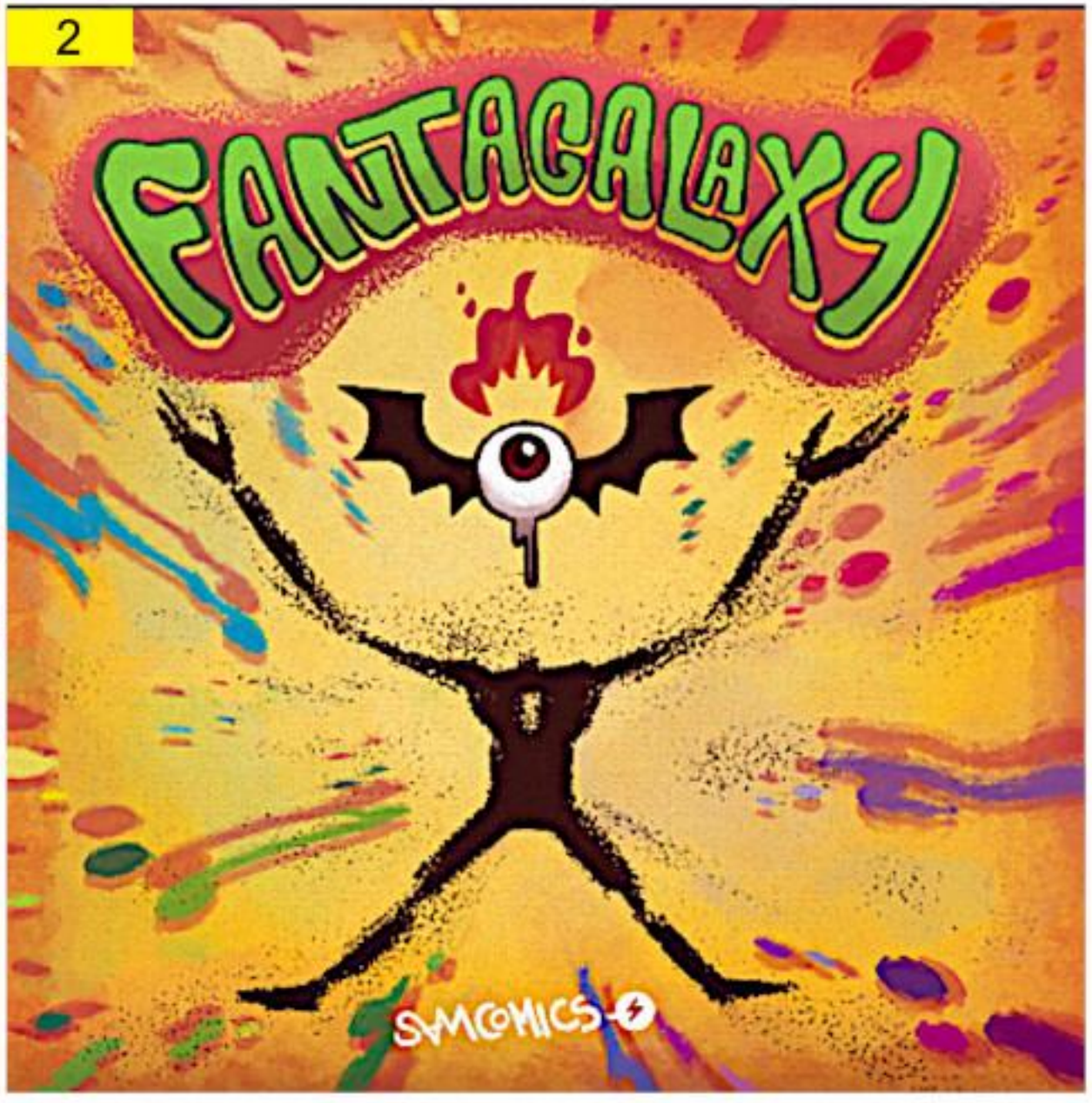
16 M

Ilustración Gerardo Guillen

1



2



1 - **"Jorge de Venezuela"**(¿?), de **Jorgecor-d4ri9ql**

2 - **"Fantagalaxia"** (2020), de **Samuel Blanco.**

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

"CMS CARIBES CREW"
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2025